

VOS FILMS PRÉFÉRÉS

sur CD-ROM avec le

VIDEO-CD

VOYAGE

DANS LE MONDE DE LA

RÉALITÉ VIRTUELLE

T 2788 - 9345 - 25,00 F

TOUTE L'ACTUALITÉ
Des jeux vidéo sur MICRO

N° 45 • JANVIER 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

FOURNISSEUR OFF

Retrouvez la magie et le suspense du fi
de Spielberg sur vos micros.
Le magazine Génération 4 a dit :
"c'est la meilleur adaptation
de film jamais réalisée."
95% - Gen d'OR.

PC - PC CDROM - AMIGA - AMIGA 1200

La nouvelle merveille
des auteurs de EPIC.
TILT D'OR 93 du meilleur
simulateur de vol.

PC - PC CDROM -AMIGA 1200

Revivez l'épopée Européenne de l'O.M
Jouez avec les stars
de l'O.M. dans une
fantastique simulation
de football. 91% - TILT.
Nominé au TILT D'OR.

PC - ATARI ST - AMIGA

Participez à la plus prestigieuse compét
de golf. Les sélections
américaines et Européennes
s'affrontent. Menez votre équipe
à la victoire.

PC - PC CDROM - AMIGA - AMIGA 1200

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEV

SOMMAIRE

JOYSTICK 45 JANVIER 1994

Vous avez remarqué? On dit "bonjour" aux gens. Ça veut dire: "je souhaite que la journée que vous allez passer soit bonne pour vous". Ça veut dire aussi: "Quant à demain, on verra, tout est susceptible de changer d'ici là, je préfère ne pas trop m'avancer pour l'instant". Pour les gens dont on se méfie beaucoup, on devrait dire: "Bonne heure", ou même "Bonne minute", sous-entendu: "Je souhaite que la minute qui vient soit bonne pour vous, et si vous me faites une crasse d'ici là, je me réserve le droit de vous maudire jusqu'à la septième génération dès la minute suivante".
Bref, bonne année.
Dans les tests, on a supprimé le bandeau qui contenait les caractéristiques du jeu. Maintenant, il y a un tableau récapitulatif (page 192) reprenant tous les points importants de chaque jeu. L'avantage est double: en supprimant le bandeau qui était présent à chaque page, on gagne de la place; et le tableau permet, d'un simple coup d'œil, de comparer tous les jeux du mois, et de vérifier qu'ils conviennent bien à vos goûts et à votre matériel. L'inconvénient est simple: après la lecture du test, il va falloir feuilleter pour connaître les caractéristiques d'un jeu. Vous me direz: galère. Je vous répondrai: ça vaut mieux que "l'inconvénient est simple: après la lecture du test, une enclume va vous tomber sur le pied".
Il y a de plus en plus de jeux en CD-Rom. On vous l'a déjà dit, certes, mais maintenant, ce n'est plus: "vous pouvez acheter un lecteur de CD-Rom" mais "Vous allez être obligé d'acheter un lecteur de CD-Rom dans pas longtemps". Commencez à économiser.
Vous noterez l'apparition d'une nouvelle rubrique sur la Réalité Virtuelle (qui explique, d'ailleurs, que la couverture du magazine ne soit pas un jeu mais une vraie femme vivante casquée et gantée de machins électroniques). Elle est toute petite (la rubrique, pas la femme), mais ça vous donnera une idée de ce que vous ferez dans cinq ou dix ans. Par ailleurs, vous noterez que l'anagramme de "Virtual Reality" est "Try a ritual evil", ce qui serait un beau slogan pour un jeu de rôle en VR, je trouve.
Grâce à notre dossier sur le Full-Motion Video, autrement dit FMV, autrement dit Plein-Mouvement Video, vous saurez tout sur les cartes déjà disponibles pour CD-I, CD32, PC, et un tout petit peu 3DO. Et qui dit FMV dit lecteur de CD-Rom, on vous a prévenu y a pas trois paragraphes, faudra y passer.
À propos de CD32, Microcosm, de Psygnosis, est une lueur d'espoir: ça y est, un éditeur a brisé la (jeune) tradition qui consiste à se contenter de mettre des jeux Amiga sur un CD sans les modifier ni les améliorer le moindre. Microcosm sur CD32 est meilleur que sur PC. Heureusement pour nous, et aussi pour Commodore, dont la réputation se joue en partie là-dessus. Et à propos de CD32, vous pouvez en gagner une en participant au concours Virgin, que vous trouverez en page 178.
Zut, j'ai plus la place. J'abrège: si vous trouvez qu'il est trop tôt pour publier la solution de Alone in the Dark 2, ne la lisez pas. La rubrique "Shopping", inaugurée le mois dernier, qui a eu l'heur et l'air de vous plaire, s'appelle désormais "Quoi de neuf"; vous y trouverez tous les gadgets idiots dont on a tant besoin, de la souris gonflable au joystick en pain d'épice en passant par le moniteur de 14 majeurs, beaucoup plus grand que le moniteur de 14 pouces. Ceux qui n'ont pas eu le temps ou le courage ou la patience ou le ticket de train pour aller au Supergames Show peuvent lire les deux pages qui lui sont consacrées. Et enfin, ceux qui ne sont pas daltoniens seront ravis d'apprendre que Jim Power, de Loriciel, est un jeu en relief qui donne enfin l'impression d'être en relief. Avant, les jeux en relief donnaient juste l'impression d'avoir mal à la tête. Comme quoi, la science avance!
C'était le résumé des 200 pages qui suivent. Amusez-vous bien en les lisant.

Michel Desangles

LES RUBRIQUE

LES TESTS 6

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 19

COURRIER DES LECTEURS

Il est recommandé de se brosser les dents après chaque repas (Association Dentaire Française)

Bienvenue dans le monde merveilleux et magique des questions et des réponses. Le mois dernier, je vous avais promis de vous parler de l'hexadécimal, sans accent aigu sur le "e". Mine de rien, une fois que vous aurez compris comment ça marche, vous saurez gruger et trouver vos propres Jeux Crack. Ça a l'air rébarbatif, avec un accent aigu sur le "e", mais c'est valab', non?

Avant tout, il faut que je corrige une petite erreur publiée le mois dernier. Personne n'a écrit pour la relever, ça fait plaisir d'écrire un courrier des lecteurs sans aucun lecteur... Donc, j'avais prétendu que "deci" signifiait "dix" et "hexa", seize. Pas du tout: "hexa", c'est six. Il suffit de se représenter l'hexagone symbolisant la France, on voit bien qu'il n'y a pas seize côtés, allons allons soyons sérieux. C'est "hexadeci" qui signifie seize. Ce que c'est que d'aller trop vite, tout de même...
Dans la vie courante, nous comptons en décimal, c'est à dire que nous travaillons avec une base de dix symboles, nos chiffres: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9.
En informatique, pour tout plein de raisons, on utilise l'hexadécimal, on compte en base 16. N'ayez pas peur, c'est fastoche et c'est rigolo. Moui, disons que c'est fastoche, ça suffira, inutile d'en rajouter.
En hexadécimal, on a une base de seize symboles utilisables pour compter: 0, 1, 2, ..., 8, 9, A, B, C, D, E, F. En somme, A c'est "10", B c'est "11", C c'est "12", D "13", E "14", F "15".

DE L'HEXA AU DECI

Prenons un nombre (décimal, bien de chez nous): "75", par exemple. Dans le rang des unités, on a 5. Dans celui des dizaines, on a "7", soit 70. Résultat de la décomposition: 7x10 + 5x1 = 75. Fastoche à donf.
Un autre: 364. "4", c'est l'unité, comme d'hab'. Dans les dizaines (10), on a "6", soit 60. Dans les centaines, on a "3", soit 30 dizaines, soit 300 unités. Décomposition: 3x100 + 6x10 + 4x1 = 364.

En hexa, on a la même façon de faire, un nombre va être représenté avec une suite de symboles, ceux brillamment énumérés tout à l'heure.
Le nombre hexa "B", c'est simple. C'est "11". On l'a écrit tout à l'heure, c'est pour ça que c'est simple. Il n'y a pas de calcul à faire, c'est juste un truc à retenir.

Maintenant, prenons le nombre hexadécimal "15". Ça se dirait "quinze" s'il était décimal et on n'en parlerait plus. Mais c'est un nombre hexa, et ça ne correspond pas à notre "quinze" classique. Pour le convertir en décimal, il faut faire un petit calcul, une décomposition semblable à celles d'il y a 30 secondes, mais en base 16.
L'unité, c'est "5". Le chiffre des dizaines, c'est "1". Si nous étions en décimal, on dirait que nous avons 1x10 = 10. Mais comme nous sommes en hexa, ce n'est pas par 10 qu'il faut multiplier, mais par 16. Ce qui donne 1x16 = 16. Résultat de la décomposition: 1x16 + 5x1 = 21. "15" en hexa, c'est "21" en décimal. Pas mal, hein?

Plus compliqué: "B91" en hexa, combien ça donne en décimal? On reprend le même procédé: on a "1" dans les unités. On a "9" dans les dizaines, soit 9x16 = 144. Dans les centaines, on a "B", qui correspond à "11" en décimal.

Si on multiplie les centaines par 100 en décimal, c'est que c'est 10 x 10 (10^2). A chaque fois qu'on monte d'un rang (unité, dizaine, centaine, millier, etc), on multiplie par 10, on passe à la puissance suivante de 10. En hexa, c'est la même chose, sauf que c'est par 16, puisqu'on a 16 symboles. Les centaines sont donc multipliées par 16x16 (256), les milliers par 16x16x16 (4096), et ainsi de suite.
Reprenons l'exemple "B91": 11x256 + 9x16 + 1x1 = 2961 en décimal.
Vous savez maintenant convertir un nombre hexadécimal en un nombre décimal. On va faire comme dans les bouquins d'initiation (ça devient vraiment n'importe quoi ce courrier des lecteurs), voici quelques exercices à faire, des nombres hexadécimaux à convertir, avec la solution à la fin pour vérifier que ça c'est bien passé.
Ex: 10 - 9F - A0 - 5FA - 18C7 - FFFF.

DU DECI A L'HEXA

A présent, on va apprendre comment procéder dans le sens inverse, obtenir un nombre hexadécimal à partir d'un nombre décimal. C'est justement ce qui va nous permettre de trouver des Jeux Crack, on approche du but.

Pour convertir d'hexa à décimal, il fallait multiplier. Pour l'opération inverse, il est naturel que l'on divise. On va diviser par des puissances successives de 16. Prenons un exemple.

$16^0 = 1$	$16^3 = 4\,096$
$16^1 = 16$	$16^4 = 65\,536$
$16^2 = 256$	$16^5 = 1\,048\,576$

Comment convertir le nombre décimal "24" en hexadécimal? On connait quelques puissances de 16, essayons 4096 (16 puissance 3). Si on divise 24 par 4096, on obtient de la bouillie, rien de très utile. Même chose pour 256, qui est plus grand que 24. Il faut donc choisir la puissance de 16 directement inférieure au nombre à convertir. Dans le cas de 24, c'est 16. Une bonne chose de faite, nous avons déterminé le multiple, 16, que nous connaissons déjà pour être le multiplicateur des "dizaines".

Combien y a-t-il de fois 16 dans 24? Une seule, à vue de nez, puisque 32 (2x16) est supérieur à 24. Nous voici donc avec "1" dans les "dizaines". Dans notre division, il y a un reste, 16 n'égale pas 24. 24 - 16 = 8. "8", c'est notre chiffre des unités, puisqu'il est inférieur à 16. "18", c'est notre nombre hexadécimal, qui correspond à 24 en décimal. On peut vérifier en refaisant l'opération inverse: 1x16 + 8x1 = 24.

Recommençons avec le nombre décimal 184. Combien de fois 16 dans 184? Calcul mental: 11. 11 par 16, ça nous donne 176. On a donc un reste égal à 8 (184-11x16). "184" en décimal, c'est "B8" en hexa.

Allez, plus compliqué, avec 585 en décimal. 585 est supérieur à 256 et inférieur à 4096 (puissance de 16 directement supérieure à 256). On divise 585 par 256, on obtient 2, et un reste de 585 - 512 (2x256) = 73. On a "2" dans les "centaines". Continuons avec 73, que l'on divise par 16. On obtient 4, avec un reste de 9 (73-64). Résultat: 585 en décimal correspond à 249 en hexa. On touche notre bille, hein?

Ce que nous venons de faire, c'est exactement ce que vous aurez à faire quand vous chercherez à truander vos jeux. Mettons que vous jouez à Sim City, par exemple. Quand vous sauvegardez une partie, le programme crée un fichier dans lequel il stocke votre trésorerie, entre autres données. Si vous avez 3150 dollars, il ira écrire "3150" quelque part dans le fichier, là où il pourra le retrouver quand vous demanderez à rejouer la partie sauvegardée.
Pour bidouiller-grenouiller* cette partie, il vous faut un éditeur de secteur, appelé aussi éditeur de fichier. Il en existe sur toutes les machines, renseignez-vous. Cet éditeur affiche le contenu d'un fichier en hexadécimal: "05 00 7D 1A 34 01"... Au lieu d'afficher "5", il affichera "05", c'est une convention (c'est surtout plus joli à l'affichage, ça donne de belles colonnes régulières).

*** clin d'œil, clin d'œil**

Pour remplacer 3150 par quelque chose de plus intéressant, il faut d'abord le convertir en hexadécimal. Je vous passe le détail, ça donne C4E. Avec la fonction "Rechercher" de l'éditeur, on va chercher "0C 4E". Attention, sur PC, à cause du format Intel, il faut prendre l'habitude d'inverser, il faut chercher "4E 0C". Même chose pour les autres machines, pour des jeux qui seraient des adaptations de jeux PC. Je sais, ça complique, mais si ça ne marche pas dans un sens, essayez dans l'autre.

Une fois que l'éditeur aura trouvé la position de "0C 4E" (ou "4E 0C") dans le fichier, il ne vous reste plus qu'à modifier ces deux "cases". Mettez "FF FF", vous aurez alors 65535 dollars. Attention, il faudra parfois rester un peu plus humble; certains jeux ne sont pas prévus pour fonctionner avec des données (argent, vies, munitions, crédits, etc) trop gonflées. A vous de fixer des limites raisonnables, en procédant à plusieurs essais sur des copies de vos parties de sauvegarde.
Voilà, on a fait le tour, vous savez tout!

JOYSTICK (Courrier des Lecteurs)
103, boulevard MacDonald
75019 PARIS

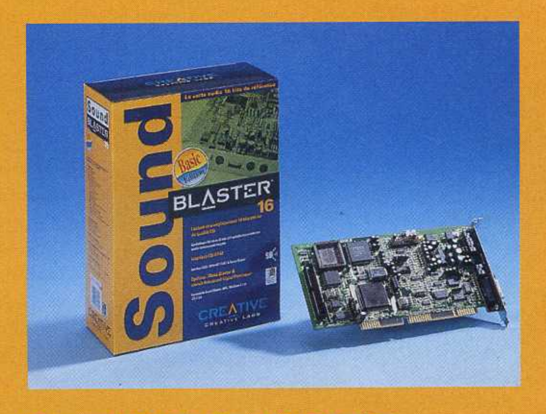
Solutions: 16 - 159 - 160 - 1530 - 6323 - 65535





Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible.
Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant !
Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor.
Version vrançaise.



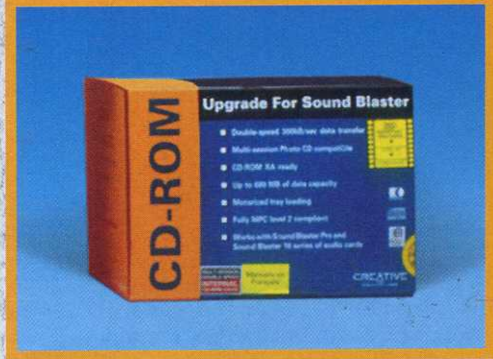
Sound Blaster 16 Basic

Tu parles... ça marche !
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave Blaster. Géant !
Version française.



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc !
A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube !
Version française.



CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!

EN FORME DE Z

Après Zavatta Achille, c'est au tour de Zappa Frank de disparaître. À la place de Zanini Pierre et Zidi Claude, je flipperais.

ET DE LA POINTE DE MA FAUX, JE SIGNE D'UN Z QUI VEUT DIRE:
Z'ALLEZ TOUS Y PASSER!
Y.

CUISINE NOUVELLE

En 25 ans d'existence, les fiches cuisines de Elle sont devenues une véritable institution ayant œuvré pour la paix des ménages et de nos estomacs (bien que je me rappelle un ou deux dimanches un peu enfumés, quand maman ne maîtrisait pas encore toutes les subtilités du canard à l'orange). A l'occasion du 2500ème numéro de Elle, les fiches cuisines passent sur informatique avec une première disquette regroupant 2000 fiches pour Macintosh. Conçus par Hachette Fillipacchi Presse et Sony Electronic Publishing, en partenariat avec Apple Computer France, les fiches cuisines ont été réalisées avec le logiciel Hyper-



card. Elles permettent d'accéder aux recettes existantes (autres disquettes à paraître), mais aussi d'éditer les siennes et de rechercher, en fonction de ce qui reste dans le frigo, une recette adaptée. Fini les bouts de papier maculés de cacao où l'on ne peut déchiffrer la recette du gâteau de Tante Albertine (la farine, c'est 50 ou 500 grammes ?). Exit le livre de cuisine gondolé ressemblant à quelque incunable du moyen-âge. On parle souvent d'informatique conviviale ou de machines familiales. Si l'on excepte le canard à l'orange vitrifié de ma maman, quoi de plus convivial et familial qu'un bon repas?



MÉMOIRE

La version 7.02 de QEMM est disponible. Edité par Quarterdeck, cette version française du célèbre gestionnaire de mémoire est livrée avec Manifest, utilitaire analysant votre configuration. Permettant de libérer encore plus de mémoire, QEMM 7.02 gère les UMB (Upper Memory Block; situés entre les 640 Ko et le premier Mo) et émule l'EMS et la XMS. Tirant partie du DOS 6.0, elle offre à l'utilisateur la possibilité de disposer de plus de 610 Ko, même dans une configuration lourde comportant de nombreux drivers.



AVEC DES SCI...

The Sales Curve, vous connaissez. Et si vous ne connaissez pas, vous avez au moins entendu parler de "Storm", le label sous lequel cette société édite ses jeux. Le problème, c'est qu'en anglais, "sales curve" (courbe de vente) évoque le nom d'un distributeur, et non pas d'un éditeur. Vous allez dire: pourquoi avoir choisi ce nom au début, alors? Parce que The Sales Curve n'était justement qu'un distributeur. D'où la création du label Storm, lorsqu'ils ont décidé de se lancer dans l'édition. Mais le problème, c'est que la marque "Storm" (tempête, orage) est déposée à peu près 1.265.486 fois à travers le monde. Donc, changement de cap: The Sales Curve et Storm disparaissent, ne reste que SCI, qui signifie Sales Curve Interactive, mais vous êtes prié de l'oublier aussitôt lu, parce qu'ils veulent n'être connus que par leurs initiales. C'est "Lawnmower Man" qui sera le premier jeu labellisé SCI.

JEAN-PIERRE BARTHÉLÉMY

Capcom, éditeur japonais de Street Fighter 2, fait un procès à Data East, éditeur japonais de Fighters History. Motif: ce dernier est intégralement pompé sur le premier. Capcom dit (en substance): "si on laisse les imitations régner sur le marché, plus personne n'osera faire de produits nouveaux, de crainte de se voir spolier de ses inventions". Data East répond (en japonais): "ben ouais, mais si on n'a plus de le droit de mettre des combats dans les jeux sous prétexte qu'il y a déjà eu un jeu de combat, où va-t-on?". Capcom réclame une petite trentaine de millions de francs en dédommagement. Je tiens à préciser que je me suis battu le 7 février 1971, à l'âge de 8 ans, avec Jean-Pierre Barthélémy, un con, et qu'en conséquence je demande la même somme. J'ai l'antériorité sur le principe de la baston, Jean-Pierre Barthélémy (le con) peut en témoigner.



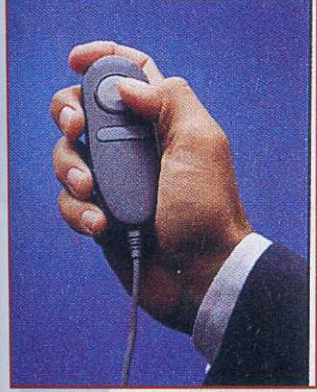
SEXE ET VIOLENCE

Une ingénieur de chez IBM vient de porter plainte contre sa compagnie, elle affirme que ses supérieurs l'ont contrainte en 91 et 92 à entretenir des relations sexuelles avec un responsable du Pentagone, la menaçant de la licencier si elle venait à rompre. Le type en question était à la tête du département ARPA (Advanced Research Projects Agency), client d'IBM pour plusieurs millions de dollars.



SOURIS VOLE

Après la bête souris de bureau, voici Propoint, la souris volante. Conçue par Interlink, cette souris se tient à la main et utilise un bouton, genre pad. Pratique pour les démonstrations Multimédia ou toute utilisation d'un ordinateur ne se faisant pas de façon statique. N'empêche, pour le travail courant, rien ne vaut la bonne vieille souris, d'autant que le Point est équipé d'un fil. Tant qu'à faire, le constructeur aurait pu prévoir d'équiper son engin d'un capteur infrarouge. Ça existe sur les télécommandes de télé depuis des années et finalement, qu'est-ce qu'une souris sinon une télécommande d'ordinateur ? Il est vrai que dans "Interlink", il y a "link".

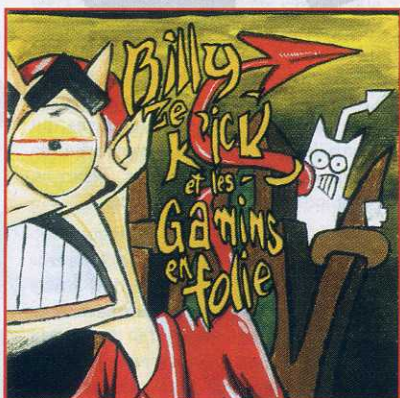


ÉCOLE=ARNAQUE

Le directeur du groupe d'écoles privées Paris-Campus a été condamné à 700000 francs d'amende et de dommages pour publicité mensongère. Les publicités parues dans la presse annonçaient que les établissements (dont l'EPITA, salut Thomas) disposaient d'une bibliothèque nationale et internationale, d'installations sportives, offraient le meilleur pourcentage de réussite aux examens, etc. Pas de bibliothèque, pas de gymnase, les résultats aux examens étaient médiocres, le prix d'inscription annoncé n'était pas le bon; pas de bol, plaintes, procès, tribunal, amende.

PARDON MAIS...

Rien à voir avec la choucroute, mais s'il y a un type énervant en ce moment, c'est bien le chanteur du groupe qui joue dans Nulle Part Ailleurs sur Canal. Vous savez, le type à la queue de cheval, aux jambes arquées, celui qui hurle, là. Rah mais ce qu'il est énervant, celui-là, ce qu'il est énervant!.. Bon, le mois prochain, dans cette même rubrique à la cool, Raymond Devos et puis le prix des CD à la Fnac. Michel, si tu veux rajouter des trucs qui t'énervent, vas-y gaiement, ne te prive pas, on les aura ces enflures, on leur marchera sur le nez! (Mic Dax). Ouais, justement, si on pouvait marcher sur le nez de Bruno Liévin, le crétin qui fait les runes à Coucou c'est nous, jusqu'à ce qu'il ressemble à un chinois lavé à l'eau de javel, ça serait pas mal. Et ceux qui disent que Jurassic Park a un scénar nul alors qu'ils n'ont juste pas compris, m'énervent prodigieusement, mais j'en cause déjà avec Moulinex dans une autre news. En revanche, tu veux quelque chose qui te remonte le moral? Écoute le CD de "Billy Ze Kick et les Gamins en Folie". Tu vas en prendre plein la gueule: c'est pêchu, ça tourne carré, c'est nouveau pour de vrai, et beau. Ils seront aux Transmusicales de Rennes, et le disque est édité chez Média7/BMG. Mais je crains que tu ne sois obligé de l'acheter à la FNAC... (Michel). Eh, les mecs, on vous dérange? (La rédaction).



AMIS GAGAS, BONSOIR

Sachez-le, l'Amiga 1200 se porte bien. Une santé explosive, dirons-nous! Eh bien Commodore vient d'avoir eu l'idée de réunir d'excellents programmes au sein d'une même et unique compilation : la Desktop Dynamite. Le pack contient cinq logiciels de qualité, jugez plutôt : Digita WordWorth, un traitement de texte WYSIWYG d'une redoutable puissance, Digi Print Manager, un gestionnaire d'impression reconnaissant absolument toutes les imprimantes existantes, Deluxe Paint 4 version AGA (no comment), Oscar et Dennis. Mais ce n'est pas tout, les gars! Cette compile est aussi vendue en disque dur, rien que ça. De forme biseautée et de couleur crème, ce disque dur IDE de 60 Mo prend place sur le côté de votre machine et se connecte sur le port PCMCIA. L'Amiga Dos est pré-installé avec la panoplie de softs sus-nommés. Pour un prix de 4 990 francs, on aurait bien tort de se priver.



LES DENTS DE LA TERRE

Après Jurassic le jeu (d'Océan), voici Jurassic l'économiseur d'écran édité par Asymetrix. Présenté en version disquettes et CD ROM pour PC Windows, la chose, compatible avec After Dark, permet (version CD) de retrouver quelques scènes vidéos du film de Spielberg ainsi que des scènes inédites coupées au montage. De plus, le produit comporte aussi des images BMP destinées à servir de fond d'écran. Bien entendu, des sons et des dialogues du film sont présents. Pire, euh, mieux encore, on peut voir et entendre des interviews des acteurs du film. Mais oui. Si la science est pour moment incapable de nous montrer des dinosaures en chair et en os, Spielberg aura réussi le tour de force de nous en faire bouffer. Gare à l'indigestion.

JURASSIC PARK
LA MISE EN VEILLE



- Core Design dispose désormais d'un bureau aux États-Unis.
- Selon Acclaim, l'éditeur, dans sa première semaine de vente, Mortal Kombat a fait en Angleterre un chiffre d'affaires supérieur à Jurassic Park, le film.

CONTRÔLE

Aux USA, pays des libertés, de la libre entreprise, du maccarthysme et des ligues de morale, le Sénat a mis en place une commission spéciale chargée d'étudier l'impact des jeux vidéo sur les jeunes joueurs et plus particulièrement de travailler sur un projet de loi visant à interdire les jeux violents ou à caractère sexuel. Avant que la commission ne commence à travailler, 140 éditeurs et constructeurs (parmi lesquels on retrouve 3DO, Atari, Nintendo et Sega) se sont réunis et ont annoncé qu'ils allaient instaurer un système comparable à celui mis en place au cinoche par le Motion Picture Association of America, en distinguant trois catégories de jeux; ceux déconseillés aux moins de 13 ans, ceux déconseillés aux moins de 17 ans et enfin ceux qui pourront être vendus à tous. Et Dorothée, quand c'est qu'on lui colle un gros macaron rouge "obscène, niais et démago" sur la tronche?

LEMMINGS

L'un de nos lecteurs (Big Fléau, c'est son pseudo) a eu une idée originale: créer un fanzine dédié essentiellement à Joystick. Réalisé par des lemmings-connectés, Stickworld (c'est le nom du zine) s'intéresse à la vie de Joy et établit des liens entre les lecteurs. A notre connaissance, c'est la première fois que ça se fait, nous sommes plutôt flattés. Big Fléau et Air Bag ont sorti leur 3ème numéro, vous pourrez le recevoir en envoyant 2 timbres à 2,80 à: STICKWORLD, 12, route de Mantes, 78550 Richebourg. Et si vous leur envoyiez vos propres articles à la cool?

CARTE GOLD

La carte son Adlib Gold de Adlib Multimédia pour PC & Compagnie sera finalement distribuée par Infoco. Vendue aux environs de 1200 F, la carte est livrée avec le Midi Pack et le Surround Pack. Infoco distribue également la carte MSC +, une carte son 8 bits compatible Sounblaster pouvant lire les fichiers son au format 16 bits.

news

PHILO DE COMPTOIR VIRTUELLE

On croit rêver. Atari avait l'intention de sortir des lunettes VR (réalité virtuelle) pour sa Jaguar, mais repousse le projet pour une raison aussi noble que bête: la sécurité. En effet, ils ont remarqué que certains enfants avaient tendance à abuser en jouant trop longtemps, ce qui donne des vertiges. Par ailleurs, comme on joue la plupart du temps chez soi, le fait de porter des lunettes VR peut s'avérer dangereux, puisqu'on peut trébucher sur un câble, se cogner contre l'aquarium, etc. À ce moment-là, on pourrait vendre des couteaux sans lame pour éviter les accidents, ainsi que des voitures sans moteur et sans roues, et des stylos moins pointus, et supprimer les oreillers qui, appliqués sur l'appareil bucco-respiratoire, provoquent l'étouffement, etc, etc. C'est nier le principe fondamental de l'apprentissage par l'erreur et chercher un degré zéro du risque, qui n'est non seulement qu'une utopie, mais en plus serait le meilleur frein possible à l'évolution (rappelons que le principe de base de l'évolution, c'est la différenciation sexuée, qui entraîne la compétition, qui entraîne le développement des armes, au nombre desquelles on compte entre autres le cerveau, que l'on développe pour parer aux dangers). Imaginez un enfant qui ne serait soumis à aucun danger d'aucune sorte. Serait-il armé pour se défendre dans la société? Non. Il faut souffrir pour apprendre et devenir plus fort. C'est vache, mais on n'a pas le choix. Évolution et bons sentiments ne font pas bon ménage. Mais les Américains ne croient pas en l'évolution, ils sont en majorité créationnistes (ils croient dur comme fer qu'on ne descend pas du singe ou du poisson mais d'Adam et Eve pour de vrai). Ah, ben ça pourrait expliquer... (Mic, tu veux pas qu'on aille marcher sur le nez des Américains?).

J'ME CASSE LA GUEULE TOUT L'TEMPS AVEC CES LUNETTES VIRTUELLES! J'VAIS ALLER VOIR UN OPTICIEN VIRTUEL!

BLITZ

Asymetrix annonce la sortie de MediaBlitz 3.0. Voilà. Vous voulez en savoir plus? Pfft... Il s'agit d'un outil de création multimédia pour PC Windows permettant de développer ses propres économiseurs d'écrans. Livré avec une centaine de Mo de données, MediaBlitz est avant tout destiné aux développeurs Visual C++ ou Visual Basic.

3615 code KINENVEUT

Vous recherchez un boulot dans les jeux vidéo, vous êtes graphiste, programmeur, musicien, commercial, testeur, attachée de presse, etc ("etc", ça veut dire que je n'ai trouvé que ces exemples-là, j'ai beau me creuser la tête, je n'en vois pas d'autres). Si vous ne savez pas qui contacter, pas de problème, allumez votre Minitel magique et branchez-vous sur 3615 JOYSTICK, mot-clé "*JOB". Vous y trouverez les petites annonces des professionnels; tel éditeur cherche des graphistes, tel revendeur cherche un vendeur, etc ("etc", ça veut dire que j'ai plein d'autres exemples mais pas la place pour tous les caser). Et attention, hein, on ne vous fera pas le coup des serveurs en 3617 qui rackettent les chômeurs (ah les enflures!), il s'agit de vraies annonces mises à jour et tout et tout, on est des types à la cool.

LES C...OQUILLES DU MOIS DERNIER

Faut bien que ça arrive de temps en temps: le mois dernier, tout le monde s'est trompé sur un truc ou un autre. Veuillez donc agréer l'expression de nos sentiments gênés, ainsi que les corrections qui s'imposent. Juste là, en dessous.



Dans le Joystick du mois dernier (N°44), une erreur s'est glissée dans le test de l'excellllent Genesia sur PC, page 87. La note globale inscrite en gros était 75 % alors que celle reprise dans le bandeau de droite indiquait 89 %. C'est bien 89 % qu'il fallait lire. Le responsable a été pendu haut et court ainsi que sa famille et le bétail, sauf la petite sœur qui devra travailler au saloon afin de régler les honoraires du bourreau. Après on la pendra aussi.

Hyperware annonce la sortie de Windows Play pour PC. Comme son nom l'indique, il s'agit de jeux tournant sous Windows. En revanche, ce qu'une news précédente n'indiquait pas, c'est que Hyperware est né d'une rupture avec Logiciels et Médias. Bref, quand nous annoncions Hyperware était "anciennement" Logiciels et Médias, c'était un peu faux, puisque la société en est issue mais n'en assume pas la continuité. Un peu comme un fils qui naît de son père mais ne le remplace pas pour autant. Ou comme du jus de carottes qui provient des carottes mais ne les remplace pas. Essayez donc de raper du jus de carottes.

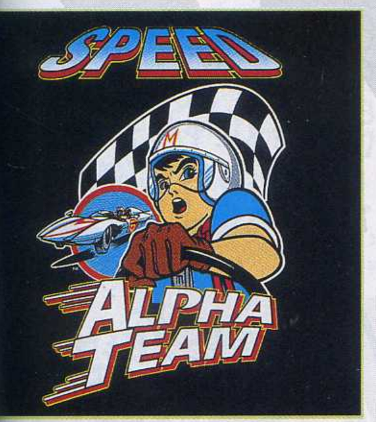
Voici une coquille qui ne date pas du dernier numéro, mais du n°43, et qui n'est pas vraiment de notre fait: elle concerne Innocent (Until Caught) de Psygnosis. Il y a un type, chez Psygnosis, qui nous a envoyé le jeu sur quatre disquettes, en précisant qu'il s'agissait de la version définitive et qu'il ne manquait que le manuel et l'emballage. Et paf, on vient de recevoir la vraie version authentiquement définitive qui comporte, tenez-vous bien, sept disquettes. Alors forcément, le test ne tient pas compte de l'intro d'enfer et des animations supplémentaires qui émaillent ce petit jeu sympatoche, de plus désormais en français. Tenez-en compte, vous. Merci d'avance.

Dans notre Hors-Série absolument génial, nous avons commis une erreur à la page 16. La carte Crystal Sound en ayant remplacé une autre au dernier moment, les deux textes ont été mélangés. Ce sont des choses qui arrivent, mais le problème, c'est que ça ne veut plus rien dire du tout. Pour résumer, cette fameuse carte vendue 699 F TTC (499 F pour Noël) est entièrement compatible SoundBlaster 2.0, avec une entrée supplémentaire destinée à recevoir un câble CD audio. L'installation est à ce même titre identique à la SB (programme de détection des conflits...). En revanche, si l'offre logicielle n'est pas si dépouillée que ça (l'ensemble comprend notamment Wolfenstein 3D), elle est moins alléchante que celle de sa concurrente. La conclusion, quant à elle, reste valable si ce n'est que le nombre d'étoiles dans le tableau (qualité/prix) n'est pas de 4, mais de 5 étoiles.

Non, non, vous n'avez pas rêvé! La carte SoundWave 32 d'Orchid émulait aussi bien la SoundBlaster que ma grand-mère. Nous en profitons par là-même pour vous adresser toutes nos excuses concernant le test de la carte. N'ayant pas rencontré de problème au bout d'une journée complète d'utilisation, nous avions simplement cru que la carte n'en poserait pas davantage. Que dalle ! A peine Joystick imprimé, ce fut une source de plantages réguliers. Stop, ne la jetez pas pour autant, les drivers nouveaux sont arrivés. Ces derniers corrigent la plupart des défauts connus de la carte. Primo, le réglage du son ne souffre plus d'imperfection (intensité aléatoire). Secundo, la compatibilité SoundBlaster paraît mieux fonctionner, mais le mode General MIDI provoque toujours quelques fausses notes (moins quand même). Tertio, Sound Impression fonctionne normalement. Orchid tient également à réparer un malèntendu : les 512 Ko de ROM contiennent bien 2 Mo d'échantillons compressés et un nouveau jeu de ROM de 1 Méga (4 Mo compressés) sera bientôt disponible. Les autres problèmes qui étaient liés à l'installation ne disparaissent pas pour autant, ce qui est somme toute logique, compte tenu du nombre de paramètres à régler (quatre cartes en une seule, donc quatre fois plus de conflits possibles). Pour en savoir plus et pour vous procurer les nouveaux drivers, adressez-vous à Orchid France : (1) 47 80 70 50. Une Hot-Line reste à votre disposition.

RAVE

À l'occasion de la sortie du logiciel Speed Racer, Accolade distribuera en Europe 5000 versions limitées. La boîte comportera, outre le jeu, un CD audio comportant 3 titres. La musique, dans le plus pur style Techno Rave (plus Rave que Techno, hélas), comporte des bruitages tirés du dessin animé Speed Racer. Le CD devrait également être envoyé aux DJ européens ainsi qu'aux stations de radio.



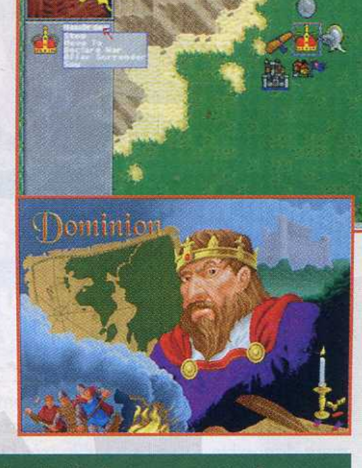
«Je voyais comme en rave le capot de ma Spirit of Extasy effleurer l'épigône (de Gainsbourg)...»

THUNE

Chiffre définitif pour l'année 1992: les Français ont dépensé 65 milliards dans les jeux de hasard et aux courses. Je ne sais pas pourquoi, mais il y a quelque chose d'immoral, là-dedans. En octobre dernier, un convoyeur de fonds qui avait dérobé 50000 francs à sa société a pu rembourser la somme en gagnant 10 briques au Tac-O-Tac. Là encore, c'est carrément immoral, mais c'est rigolo. Pour finir, tous les ans, les Français dépensent en voyantes et autres conneries le double du budget du CNRS. Là, c'est immoral, pas rigolo et surtout très illogique.

HEROIC WARGAME

Mindcraft annonce un wargame heroic fantasy, très proche des excellents Warlords. On sait encore peu de choses de Dominion, hormis le fait que c'est en superbe S-VGA. Evidemment, le but est de conquérir tous les territoires situés sur plusieurs continents, en gérant et exploitant au mieux les ressources du royaume. Ben ouais, on n'invente pas un nouveau type de jeu tous les jours...



Electronic Arts vient d'annoncer la suspension du développement du jeu Forgotten Castle. Apparemment, Twin Dolphin n'a pas respecté les délais et dépassé le budget. Du coup, le jeu non fini est en quête d'une équipe pour le terminer. Il paraît qu'il reste quelques semaines de boulot pour le commercialiser. Ça vous branche ?

DIRECT TV

On vous avait causé le mois dernier d'un câble nommé "Direct TV" permettant de brancher un PC sur n'importe quelle télé, en ayant une image aussi bonne que sur un moniteur. Vous avez été nombreux à nous appeler pour avoir les coordonnées de ORN, la boîte qui développe le câble en question. Plutôt que nous appeler nous, qui n'y sommes pour rien, appelez-les eux, qui y sont pour beaucoup: (1) 45 56 19 23. Vous pouvez appeler de notre part à condition de prononcer la phrase magique "j'aime les vibrisses de Pop", qui vous donne droit à 10 francs de réduction.

ALORS VOILA LES MECS LE PROBLÈME AVEC LA DROGUE C'EST QUE LA PREM...
NON! LA DROGUE C'EST CACA BOUDIN!
JE NE VOUS LAISSERAI PAS PERVERTIR NOTRE BELLE JEUNESSE

FUGUE

et contrepoint ->

À Marseille, un gamin de neuf ans qui avait disparu pendant deux jours a été retrouvé par la police alertée par la famille; le sale mioche enchaînait des parties de flipper dans un café. Peine de mort pour les flippers kidnappeurs d'enfants!

PHILO DE COMPTOIR 2

Angleterre: deux parlementaires, soutenus par un grand nombre de journaux, ont déclaré la guerre à une organisation de santé liverpudlienne (= de Liverpool) qui vient de sortir un jeu sur la drogue. Le débat a lieu autour du fait que les parlementaires considèrent que le jeu fait l'apologie de la drogue, alors que Healthwise, l'organisation en question, prétend que, pour la première fois, un jeu prévient réellement des dangers de la drogue. Le jeu, lui-même, est en effet particulier: vous jouez le rôle d'un personnage qui doit se déplacer de tableau en tableau, en prenant des drogues comme power-ups. Les amphétamines et la cocaïne lui permettent d'aller plus vite, le LSD permet de voir des choses invisibles, etc. Forcément, c'est choquant. Mais le réalisme vient du fait que certaines prises provoquent des bad trips, ou la mort, ou n'importe quoi de désagréable, et que dans tous les cas la prise répétée amène la mort du personnage. Et qu'en plus, il est impossible de prévoir quelles prises seront vraiment néfastes.
Le débat est ancien. Mais la position des parlementaires est infiniment dangereuse. Imaginez qu'un gamin, par hasard, "prenne de la drogue", comme on dit quand on ne connaît pas le problème. Que va-t-il se passer? Il va découvrir quelque chose d'inouï, d'extraordinaire, d'unique. Parce que c'est précisément ça, le danger de la drogue: c'est drôlement bien, au début. Alors notre gamin, il goûte ça, il trouve ça génial et il se dit "mais ils sont cons, pourquoi ils m'ont dit que c'était mauvais? Au contraire, je me sens mieux, plus fort, plus intelligent, etc. Donc, ils ont tort, et donc la drogue est bonne".
Vous avez vu? Un paralogisme et un paradoxe dans la même phrase! Démontons le raisonnement, et suivez bien, c'est compliqué. Tout d'abord, la différence entre un sophisme et un paralogisme, c'est que le premier est une erreur de raisonnement faite de mauvaise foi (ex: "il y a trois millions de chômeurs et trois millions d'immigrés, donc supprimons les immigrés et on supprimera le chômage". Si l'on s'en tient au raisonnement pur, on pourrait dire "il y a trois millions de paysans en France et trois millions de chômeurs, donc supprimons les paysans, etc". Si le second est faux, le premier l'est forcément), alors que le second est fait de bonne foi. L'erreur de raisonnement, dans "ils ont tort de dire que la drogue est mauvaise, donc la drogue est bonne" est double. Le paradoxe, c'est qu'on oublie le facteur temps, comme dans le fameux paradoxe de Zénon d'Élée. Le paralogisme, c'est qu'avoir tort n'est pas dire le contraire de la vérité. Si je dis: "tous les pièces qu'on jette en l'air retombent sur le côté pile", j'ai tort, mais il ne faut surtout pas en conclure que les pièces retombent toujours sur le côté face.
Admettez que ces notions sont véritablement complexes. C'est d'ailleurs pour ça qu'on ne commence la philo qu'assez tard dans la scolarité. Aussi, le gamin en question, lorsqu'il fait ce raisonnement, le fait en toute bonne foi, parce qu'il n'a pas les connaissances nécessaires pour en détecter les failles. Et il en conclut que la drogue est bonne, et du coup, en prend!
Mais le problème, c'est qu'on ne peut pas faire une campagne contre la drogue en expliquant ce qu'est un paralogisme, ce serait un peu abscons. Il ne reste plus que deux solutions: mentir (comme à un bébé: "touche pas à la prise électrique, c'est caca") ou dire la vérité. Healthwise a choisi la seconde solution, et les tenants de la première ne l'entendent pas de cette oreille. Vous aurez compris que nous préférons la deuxième. On le répète: la drogue, la première fois, la deuxième et la troisième, ça peut paraître super. Mais on ajoute qu'il y a deux inconvénients: l'un, c'est qu'à partir de la quatrième fois, ça cesse d'être bien. Et à partir de la dixième, ça devient une torture. Et après, assez vite, on meurt, d'une mort qui est probablement parmi les pires, en ayant vécu l'enfer entretemps. Pas l'enfer poétique de Dante, non, le vrai, sordide, pourri, où on est trahi par tout le monde, où on souffre 24 heures sur 24, à la fois physiquement et moralement, où on perd ses facultés mentales et musculaires, où on perd ses cheveux, son appétit, ses copains, sa famille, sa thune, son espoir, ses rêves et ses forces. L'autre inconvénient, c'est qu'on ne peut pas avoir que les avantages: on ne peut pas s'arrêter. C'est ça, la fameuse dépendance. Même avec une volonté en acier trempé, une fois qu'on y a goûté, c'est fini. Je sais que c'est très dur à comprendre. On pense toujours: mais quand même, ça doit pas être compliqué, de dire non! De n'en prendre qu'une fois, pour voir! Mais n'oubliez pas que c'est chimique. Vous ne pouvez rien faire. Ça modifie votre cerveau de telle sorte qu'il se dise: "oh, après tout, ça ne m'a pas fait de mal la première (ou seconde, ou troisième) fois, je peux bien en reprendre". Si vous me permettez l'analogie, il est aussi impossible de lutter contre les molécules d'une drogue que de lutter contre le virus du SIDA. Que vous le vouliez ou non, et quelle que soit votre volonté, il y a, dans un cas comme dans l'autre, des petites particules qui se baladent dans votre corps et qui vous tueront lentement, ou rapidement, c'est selon. Et malgré vous.
Il faudra bien admettre une fois pour toutes que la franchise, même lorsqu'elle choque, est préférable au mensonge et à la dissimulation. Et qu'on ne peut pas prendre éternellement les gens pour des imbéciles.

MD

news

POUR SAVOIR CE QU'EST UN PC...

Nathan propose dans la collection PC Machin (PC Globe, PC Corps Humain, PC Astronomie), PC Ordinateur qui vous permet de tout savoir sur les ordinateurs, des composants électroniques aux logiciels en passant par l'histoire. Un Quizz de vérification des connaissances est également disponible. Dans l'ensemble très bien fait, avec de beaux schémas, PC Ordinateur ne souffre que d'une chose : son prix. A 500F, c'est un peu abuser. Dire qu'il existe des milliers de bouquins couvrant les mêmes sujets pour bien moins cher...





TRICH TRICH

TU TRICHES TOI AUX JEUX?
JA-MAIS
ARK ARK ARK ARK ARK
?? ?
QUEL CON! Y.

Pour faire pendant aux Game Genie et autres Action Replay, ces cartouches destinées aux consoles de jeu et permettant d'obtenir des vies infinies et des bonus divers, l'éditeur ricain Baseline Publishing annonce "Axis, the gamecheater", une disquette PC et Mac pour tricher dans les jeux les plus répandus, autant dans le domaine de l'aventure que dans celui de l'arcade/action. Le produit sera-t-il importé en France? Il faudrait qu'il ait un distributeur. Donc, voici les coordonnées de Baseline Publishing, au cas où que des distributeurs français seraient intéressés: tel 901-682-9676, fax: 901-682-9691. Au cas où qu'est-ce que en fait y aurait déjà un éditeur qui aurait pris les choses en main, qu'il nous le fasse savoir. Pour conclure, la phrase en tout petit en bas de la pub: "Baseline ne peut en aucun cas garantir que tricher dans des jeux vidéo soit politiquement correct, mais quel pied!".

QUINN

Tom Quinn, que strictement personne ne connaît, vient de mourir à 63 ans. C'est pourtant un des hommes-clé de notre petit monde: c'est lui qui, lorsque Nolan Bushnell, fondateur d'Atari, est venu le voir en disant: "tiens, j'ai inventé un jeu, c'est un peu spécial, ça se joue sur un écran de télé et ça s'appelle le Pong, mais j'ai pas de thunes pour le lancer", a décidé de le financer et a permis à Bushnell de s'associer à Time Warner. En bref, un des cinq types qui ont créé de toutes pièces le jeu vidéo. On a donc maintenant une morale, des scandales, un poids financier, une histoire et un mort: ça y est, le jeu vidéo est un domaine comme les autres (pour prévenir une question de Mic Dax: non, il n'est pas mort d'épilepsie, mais du cancer).

BALLS

On vous avait annoncé l'alliance de Silicon Graphics, l'un des leaders mondiaux de l'imagerie de synthèse, avec Nintendo, en vue de créer une console de jeu balaise. Ce mois-ci, Jim Clark, patron de Silicon Graphics, a fait quelques commentaires sur la 3DO: "Notre système sera à peu près 1000 fois meilleur que ce qu'est la 3DO aujourd'hui. Et même si 3DO se met à améliorer la machine, ils n'arriveront jamais à faire un cinquantième de ce qu'on proposera pour le même prix. Je ne crois pas que la 3DO soit promise à un avenir quelconque. Ce sont des financiers, nous sommes des développeurs. Ils ne feront jamais aussi bien que nous". Eh ben... Soit il est couillu, soit il est couillon. Réponse en 95.

LES DENTS DE LA TERRE 2

Sorti bien avant qu'on en fasse le film qu'on sait, le Parc Jurassique est avant tout un bouquin de Michael Chrichton édité chez Robert Laffont. Si je vous en parle, c'est qu'on y traite de tas de sujets passionnants tel que la Théorie du Chaos et autres sciences à la mode que tout fana d'informatique devrait apprécier. Sans être de la grande littérature, le Parc Jurassique a le mérite d'aborder clairement de nombreux problèmes scientifiques et de plus, le scénario y est beaucoup plus intéressant que dans le film. Vous avez regretté que le personnage du matheux interprété par Jeff Goldblum soit mal exploité dans le film? Vous vous êtes dit qu'il était dommage qu'on ne trouve pas de ptérodactyles dans le parc? Vous auriez voulu que la poursuite du T-Rex dure plus longtemps? Alors lisez le bouquin, vous ne le regretterez pas. (Moulinex) J'ajoute que, contrairement à l'opinion répandue, le scénario du film est l'un des plus complexes qui soient, mais ça va tellement vite qu'à moins de le voir cinq fois de suite, on ne comprend pas grand chose. Au lieu de suivre la masse des moutons qui prétendent que "les séquences de synthèse sont sympa mais que le scénario est nul", suivez le conseil de Moulinex, lisez le bouquin, et vous comprendrez pourquoi le scientifique de l'île s'appelle "Hammond" (référence à Roger Bass, qui a créé Biosphère 2), pourquoi pendant une demi-seconde la séquence ADN d'un vélociraptor se reflète sur ce même vélociraptor, pourquoi le héros qui va chercher le gamin dans une voiture en haut d'un arbre se retrouve dans la même voiture avec le même gamin mais en bas du même arbre, etc. Et en passant, une bonne maîtrise du chaos, des fractales et de l'auto-référence est absolument nécessaire. (Michel).



AUTO-CENSURE

Il y a un article dans ces pages qui parle de l'auto-censure des éditeurs ricains; pour ne pas être en reste, l'association des éditeurs européens vient également d'adhérer à un code de bonne conduite, interdisant de publier des titres licencieux, et organisant les autres en quatre catégories: tous publics, à partir de 10-14 ans, à partir de 15-17 ans et adultes. À partir du premier mai prochain, les softs devraient porter un symbole indiquant à quelle catégorie ils appartiennent.



BELGIQUE

Le salon Games, Computer et Vidéo ouvrira ses portes du 2 au 5 février 94 en Belgique. Fort du succès de la précédente édition, le salon se tiendra à l'espace Pyramides, place Rogier à Bruxelles. On pourra y découvrir des jeux et des applications sur micros, consoles, CDI et autres engins sur près de 1500 mètres carrés. Si vous souhaitez vous y rendre, n'hésitez pas car le nouvel espace Pyramides offre de nombreuses facilités d'accès (métro, chemin de fer par la gare du Nord et parking géant). Mon vieux Milou, je vais de ce pas en parler au Capitaine.

IN EXTREMIS DEO

Le seul défaut d'In Extremis, l'excellent jeu de Blue Sphere, un Wolfenstein 3D au thème "alienoïde", était son sytème de protection lourd et fastidieux. Ben, bonne nouvelle, c'est fini tout ça ! Elle a changé, la protec'. On va enfin pouvoir casser des Aliens à tout bout de champ, sans avoir à se prendre la tête et le crayon pour se souvenir des codes de niveaux. Merci les gars !

Si vous cherchez à échanger vos jeux sur CD, on vous a fait un truc rien que pour vous. Allumez votre Minitel merveilleux et branchez-vous sur Joystick, mot-clé *ECH. Si vous voulez échanger des CD audio ou vidéo, ça marche aussi, on a un serveur à la cool.

SUPER GAMES SHOW 93

Du 24 au 28 novembre, le Parc des Expositions de Paris accueillait la troisième édition du SuperGames Show. Contrairement à ses homologues anglais ou américains, qu'ils soient CES ou ECTS, le salon parisien s'affichait ouvertement grand public, proposant de faire découvrir à tous "la high-tech de loisirs", selon les termes des organisateurs.

Cette année, les stands Joystick et Joypad profitaient d'une place de choix : tout contre la magnifique grotte Disney. L'occasion d'aller boire des coups avec notre pote Mickey.

La leçon de l'année dernière a été retenue, la salle qui accueillait le SuperGames 93 était vaste, et cette fois, il était possible de circuler normalement dans les allées du salon, sans être broyé, secoué en tous sens, piétiné, écrabouillé par la foule.

Les visiteurs, et ils furent nombreux, pouvaient profiter pleinement des démonstrations de jeux et de bécanes que constructeurs, éditeurs et distributeurs mettaient à leur disposition. Justement, tiens, qui était là ? Qui proposait quoi? Qu'est-ce que vous avez raté, si vous n'avez pas foutu les pieds au salon ?

Le stand Ubi était particulièrement magnifique, avec une déco superbe faisant référence, notamment, aux derniers jeux LucasArts.



Les pubs du salon nous promettaient de la réalité virtuelle, il y en avait en effet. Un peu. Deux stands, dont un malheureusement payant. On pouvait s'essayer au combat avec gros casques sur la tête, allure ahurie et joystick dans la main, sur des machines de chez W.Industries.

LES GROS MORCEAUX METTENT LE PIED DANS LE JEU VIDEO

Phénomène intéressant, et signe que les plus gros constructeurs s'intéressent de plus en plus aux jeux et y voient un marché porteur, les grandes compagnies étaient présentes, celles qui brassent des millions comme vous laissez un pourboire au café. Apple proposait toute une gamme de jeux, d'utilitaires et d'éducatifs sur Mac ; Compaq tentait de séduire, avec sa gamme, ceux qui se tâtent pour un PC ; Intel en profitait pour prouver que son Overdrive est le compagnon indispensable des joueurs sur compatibles ; IBM prouvait que sa gamme tend à se démocratiser et qu'on est nullement obligé de passer par les Taïwanais pour entrer dans le monde du PC.

Du côté de chez Mr Multimédia, mot à la mode quand on veut faire arsouille-branchouille, Commodore, papa fier de son nouveau rejeton, mettait des CD32 en démonstration sur son stand, à disposition de tous les curieux. On a d'ailleurs pu découvrir une version bien avancée et tout à fait superbe, du

Microcosm de Psygnosis sur cette bécane. Toujours dans le monde des bécanes CD, Philips, maintenant habitué de ce genre de manifestations, offrait un stand bien volumineux, dense et intéressant, avec tout un tas de machines CDI en démo. Outre les nombreux jeux, on pouvait y découvrir la toute nouvelle carte Full Motion Video et sa collection naissante de films, images décompactées en temps réel et son digital. Faites un saut dans notre dossier Full Motion Video, dans ce même numéro, pour en savoir plus.

Pour finir notre joyeux petit tour dans le monde merveilleux de nos amis les constructeurs, signalons que les amateurs de bips-bips planks-planks, de boum-onksi-onkski, autrement dit de musique assistée par ordinateur, pouvaient s'amuser sur les stands Roland et Yamaha, et fracasser aussi bien claviers, que micros ou pianos.

INTERNATIONAL RESTREINT

Du côté des éditeurs, l'heure était plutôt à la morosité. Le SuperGames, qui s'affichait "Salon international", faisait bien pâle figure. On peut compter sur les doigts de la main d'un mutilé, les éditeurs qui ont daigné se déplacer, et seul Ubi Soft brillait réellement par la beauté, la taille et l'intérêt de son stand. Les grosses pointures de l'édition, Virgin, Ocean et compagnie, hein, ils étaient où? Pas sur le salon en tout cas. Ils pique-niquaient ensemble ou quoi? Bref. Distributeur officiel en France de nombreux éditeurs prestigieux, Ubi en profitait pour recréer les mondes de ses produits phares actuels : décors à la Day of the Tentacle avec meubles aux perspectives tarées, fresques de Sam & Max, architectures à la Star Wars pour la présentation de Rebel Assault. Et partout, de nombreux moniteurs diffusant des vidéos ou des bécanes sur lesquelles les visiteurs pouvaient s'essayer à tous ces produits. Sans compter les présentations de jeux Sierra, Bethesda, Origin ou encore Microprose. Retirez le stand Ubi Soft du SuperGames 93, et paf, le salon perdait pratiquement tout son intérêt pour les joueurs micros, qui n'avaient alors plus grand chose à se mettre sous la dent.

La charmante et talentueuse équipe de Silmarils se refusait également au défaitisme et à l'absentéisme, et présentait, en plus de ses produits maintenant devenus classiques, une pré-version du très prometteur Robinson's Requiem, que nous vous présentions en Work in Progress, le mois dernier. La suite arrivera d'ailleurs dans le prochain numéro, (promis !) : programmeurs et graphistes de Silmarils bossent comme des dingues pour faire avancer les choses au mieux.

Tiens, les voilà les Silmarils ! Au milieu de leur beau stand. Avec leurs beaux T-shirts. Entourés de beaux jeux de leur cru. Avec une superbe vidéo des premières images, des premières animations de Robinson's Requiem, leur prochain jeu.

Au milieu du salon, les visiteurs pouvaient découvrir l'énorme stand proposé par Disney, sous forme d'une immense grotte pleine de la magie d'Aladdin. A l'intérieur, ambiance feutrée, décoration superbe faite d'immenses personnages en polystyrène et très nombreux moniteurs, consoles et micros présentant la gamme Disney Software.

Les programmeurs et graphistes de Cryo étaient également de la fête, avec tous les produits détaillés dans le dossier Cryo, justement, de ce numéro. Démos sur ordinateurs, vidéos, images et animations d'une beauté à tomber par terre : Dragon Tales, Mega Race et Eden ont provoqué bien des évanouissements.

A L'ANNEE PROCHAINE, ALORS !

Au milieu de tout ça, en-T-Shirté et casquetté, l'ensemble de la rédaction de Joystick, ainsi que nos merveilleux confrères de Joypad, vous attendaient joyeusement, histoire de voir un peu les tronches que vous avez, bande de lecteurs. Pour prétexte, nous avions la sortie du dernier numéro, mais le but avoué était bien sûr de discuter avec vous et de faire les crétins au maximum.

L'année prochaine, le SuperGames aura encore vieilli (La Palice, nous voilà !) ; avec un an de plus, il s'améliorera encore, n'en doutons pas. Peut-être que le prix d'entrée sera moins élevé. Que crève l'élitisme qui fait rage dans le milieu du jeu vidéo ! Peut-être que les éditeurs absents cette année, se bougeront un peu plus. Les organisateurs du SuperGames ont un an pour leur prendre la tête et les convaincre, nous aurons alors enfin un salon en France digne des prétentions affichées.

SEB.



Le stand Disney, la grotte d'Alladin, magnifique vu de l'extérieur, n'était pas moins beau de l'intérieur. On pouvait y découvrir les nombreux jeux Disney Software sur micros et consoles.





Les simulateurs de vol étaient à l'honneur au SuperGames. Très heureuse initiative, un vaste espace leur était réservé : Flight Simulator en réseau, avec un animateur prenant la place de la tour de contrôle, mur d'image diffusant de superbes démos de FS5, ou encore combats à coups d'Air Warrior de chez On-Line, également en réseau.

L'ESPACE SIMULATION

COMPAQ : un grand dans la cour des petits



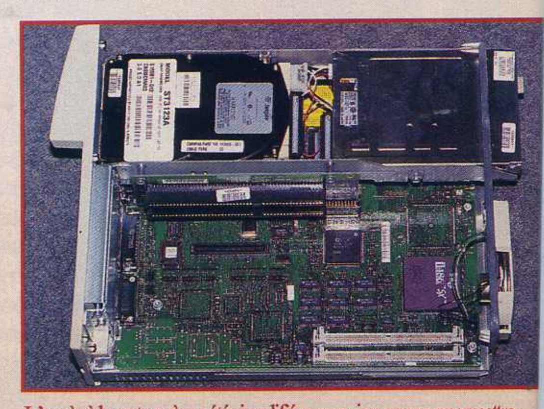
le Compaq Presario 425 se présente sous la forme d'un bloc incluant un écran VGA de 14", un lecteur 1,44 Mo, un disque dur de 100 Mo, un clavier et une souris de qualité.

Voilà que l'on assiste, depuis quelque temps, à un étrange manège de la part des gros constructeurs de compatibles PC. Implantés depuis très longtemps dans le marché professionnel, Compaq, IBM et compagnie n'ont jamais pris la peine de s'intéresser au marché du grand public. Il faut reconnaître qu'avec des prix aussi exorbitants, peu de personnes auraient pu se payer une machine qui n'avait finalement pas grand chose de plus que les clones taïwanais, si ce n'est une superbe étiquette et un service d'assistance organisée. Seulement voilà, l'informatique familiale est montée en flèche ces deux dernières années, et les géants se sont fait largement devancer. Le premier à récidiver fut IBM avec son fameux PS/1, qui restait malgré tout relativement peu bon marché, suivi d'une seconde gamme Value Point. C'est au tour de son concurrent le plus sérieux : Compaq. Ce dernier nous propose, en ce début d'année, pas moins de trois configurations évolutives. Le premier de cette nouvelle gamme, Présario, s'adresse à un public débutant. Dans un souci de simplicité d'emploi, le Presario 425 se présente sous la forme d'un seul bloc, comprenant moniteur et unité centrale, le clavier et la souris se connectant à l'arrière du micro-ordinateur. Le seul câble qu'il vous reste à brancher est le cordon secteur ; suite à quoi, vous pourrez allumer l'ordinateur. Le disque dur de ce dernier étant déjà rempli de programmes, vous arriverez sur un écran d'aide destiné à l'apprentissage de votre micro, mais aussi à l'analyse de problèmes pouvant survenir à la suite de l'adjonction d'une carte sonore, par exemple. Les autres logiciels sont Microsoft Windows 3.1, l'intégré ClarisWorks qui, comme son nom l'indique, comprend un tableur, un traitement de texte, une base de données, un soft de dessin. Les plus jeunes lui préfèreront "Mario a disparu", un éducatif de Nintendo, et le jeu de tennis "Compaq Grand Slam Cup". L'écran répond, bien entendu, à la norme SVGA (256 couleurs en 640 x 480). Le coeur de la machine est constitué d'un 486 SX 25, accompagné de 4 Mo de mémoire vive extensible à 20 Mo, d'une unité de disquette 3"1/2 haute-densité, d'un disque dur de 100 ou 200 Mo (au choix), de deux ports parallèle et série et enfin d'une prise joystick. L'accès à la carte-mère a été simplifié, grâce à un système de tiroir amovible. Vous pourrez, par là-même, changer facilement n'importe quel élément de votre Presario, ou plus simplement y adjoindre une carte d'extension. A ce propos, le Presario 425 ne dispose que de 2 slots d'extension 16 bits. Ce bijou est vendu au prix de 10 000 F TTC dans sa version 100 Mo de disque dur, et 1 000 F de plus avec 200 Mo.

Le Presario CDS625 intègre un lecteur de CD-ROM et une carte Pro Audio 16 de chez Media Vision. Son 486 SX25 risque malheureusement de s'avérer un peu juste pour la plupart des jeux à venir...

Mieux équipé, le Presario CDS 625 reprend les principales caractéristiques du modèle précédent. Il s'en distingue grâce à son disque dur de 120 Mo, son lecteur de CD-ROM double vitesse et sa carte sonore Pro Audio 16 de MediaVision. Le boîtier est a fortiori plus volumineux. La partie logiciel est renforcée par 5 titres sur compact disc : Mayo Clinic Family Health Book (encyclopédie sur le corps humain), la Comton's Interactive Encyclopedia, Type Fest (pour apprendre a taper à la machine), Euro CD Top 99 et une encyclopédie sur l'Art. Son prix se situe aux alentours de 15 000 F TTC.

Le troisième et dernier de la gamme intéressera davantage les étudiants ou les personnes désirant travailler chez elles. L'ordinateur est identique au Presario 425 avec un disque dur de 200 Mo en version de base et un processeur 486SX cadencé à 33 Mhz. Le prix de 12 000 F TTC comprend bien entendu Claris Works, Mario, le Tennis, Windows et l'ensemble des manuels correspondants.



L'accès à la carte-mère a été simplifié au maximum pour permettre à tout un chacun d'ajouter de nouveaux périphériques. Il suffit pour cela de retirer les deux vis apparentes et de tirer sur la grosse poignée. Il en sort alors un tiroir contenant l'ensemble du hardware de la machine. Il est malgré tout dommage que le 425 ne dispose que de 2 slots 16 bits.

NE PAYEZ PLUS LES FRAIS DE PORT !

VOICI, ENFIN LE VERITABLE SPECIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

LUDITOP VPC

C'EST MOINS CHER ET C'EST PLUS RAPIDE

LUDITOP VPC

AMIGA 500

Alfred Chicken	159	Amiga
Alien 3	209	Amiga
Alien Breed 2	199	Amiga
Bart VS World	199	Amiga
Blade Of Destiny	269	Amiga
Blastar	169	Amiga
Blues Brother's Juke Box	189	Amiga
Bob	169	Amiga
Body Blouis Galactic	179	Amiga
Brutal Sports Football	169	Amiga
Cannon Fodder	249	Amiga
Chaos Engine	169	Amiga

Commandez par téléphone au : (1)47-34-90-32

Chuck Rock 2	169	Amiga
Combat Classic 2	189	Amiga
Desert Strike	189	Amiga
Disposalic Hoo	179	Amiga
Dune 2	249	Amiga
Elite 2	219	Amiga
F117 A	219	Amiga
Flashback	179	Amiga
Genesia	219	Amiga
Globdule	219	Amiga
Goal	249	Amiga
Gobltns 3	239	Amiga
Gunship 2000	219	Amiga
Hired Guns	239	Amiga
Ishar 2	209	Amiga
Jump	169	Amiga
Krusty Fun House	209	Amiga
Legend Of Valour	269	Amiga
Lemmings 2	219	Amiga
Magic Boy	169	Amiga
Maximun Overdirve	179	Amiga
Mortal Kombat	229	Amiga
Oscar	209	Amiga
Soccer Kid	189	Amiga
Superfrog	179	Amiga
Syndicate	219	Amiga
Teater Of Death	209	Amiga
Vroom Multiplayer	149	Amiga
Wizz'n Big	219	Amiga
Wonderfrog	179	Amiga

CD Rom PC

Battle Chess	369	CD PC
Chess Master Pro	329	CD PC
Curse Of Enchatia	219	CD PC
Day Of Tentacle	159	CD PC
Dune	369	CD PC
Eye Of Beholdon 3	299	CD PC
Eye Of Beholdon Trylogy	349	CD PC
Fascination	389	CD PC
Goblins	259	CD PC
Goblins 2	289	CD PC
Gunship + Midwinter	379	CD PC
Inca	359	CD PC
Inca 2	369	CD PC
King Quest 6	VF 309	CD PC
Kyrandia	359	CD PC
Labyrinth Of Time	269	CD PC
Laura Bow 2	279	CD PC
Legend Of Kuandia	369	CD PC
Loom	339	CD PC
Lord Of The Ring	369	CD PC
Lost In Time	369	CD PC
M1 Tank Platoon	309	CD PC
Monkey Island	339	CD PC
Railroad	309	CD PC
Realms	319	CD PC
Rebel Assault	NC	CD PC
Return Of Zork	329	CD PC
Returns To Zork	379	CD PC
Ring World	269	CD PC
Secret Weapon Of Luftwaffe	329	CD PC
Sherlock holmes 3	279	CD PC
Space Quest 4	419	CD PC
Space Shuttle Simulation	419	CD PC
Spirit Of Excalibur	309	CD PC
Sport's Best	389	CD PC

The 7th Quest	519	CD PC
Ultima Underworld 1 & 2	329	CD PC
Wrath Demon	339	CD PC

AMIGA CD32

Alfred Chicken	199	CD32
Alien Bredd Edit. Speciale	169	CD32
Arabian Nights	129	CD32
Captive 2 / Liberation	329	CD32

PORT GRATUIT

D Generation	249	CD32
Deep Core	249	CD32
Denis The Menace	NC	CD32
F17 Challenge	179	CD32
James Pond 2	259	CD32
James Pond 3	279	CD32
John Barns European Football	129	CD32
Jurassic Park	269	CD32
Labyrinth Of Time	199	CD32
Liberation	289	CD32
Lotus Trilogy	279	CD32
Morph	279	CD32
Morph	259	CD32
Niel Mansell	279	CD32
Overkill & Lunar-C	279	CD32
Pinball Fantasies	299	CD32
Project X	179	CD32
Qwak	179	CD32
Ryder Cup	NC	CD32
Sensible Soccer '92 '93	199	CD32
Sleepwalker	219	CD32
TFX	329	CD32
Trolls	279	CD32
Uridium	229	CD32
Whale's Voyage	279	CD32
Zool	279	CD32

JEUX PC

8 Ball Deluxe	259	PC
8 Ball, Tristan	359	PC
A320 north American	289	PC
Aces Over Europe	VF 319	PC
Airbus USA	289	PC
Allen Breed 2	229	PC
Alone In The Dark 2	359	PC
ATP vs 2	439	PC
AV8 Harrier Jump Jet	269	PC
B-Wing	209	PC
Bailroad Tycoon Deluxe	259	PC
Battle Chase 4000	299	PC
Best Of The Best	229	PC
Betrayal At kondor	259	PC
Blade Of Destiny	249	PC
Blues Brothers Jukebox	229	PC
Body Blews	229	PC
Brutal Sports Football	219	PC
Cantona Striker	299	PC
Cars & Drivers	269	PC
Chess Maniac 5 Billion & 1	289	PC
Comanche	329	PC
Combat Classics	249	PC
Daughter Of Serpent	269	PC
Day Of Tentacle	359	PC
Dogfight	269	PC
Dracula	289	PC
Dune 2	269	PC
Dune 2	VF 289	PC
Elite 2	269	PC
Eye Of Beholder	VF 259	PC
F1 Grand Prix	289	PC
F15 Strike Eagle 3	269	PC
Fields Of Glory	269	PC
Flashback	229	PC
Flight Sim 5, Paris	329	PC
Fox Collection	289	PC
Freddy Pharkas	VF 259	PC
Fury Of The Furries	239	PC
Genesia	239	PC
Goal	279	PC
Goblins 3	279	PC
Imperial Pursuit	189	PC
Indy	VF 359	PC
Indy Car	299	PC
Ishar 2	259	PC
Jordan In Flight	269	PC
Jurassic Park	249	PC
Land Of Lore	299	PC
Legacy	289	PC
Lemmings	269	PC
Lemmings 2	269	PC
Links Pebble Beach	169	PC
Lords Of Power	359	PC
Lost In Time	319	PC
Lost In Time 2	219	PC
Lost Viking	229	PC
Magic Boy	179	PC
Might And Magic	VF 309	PC
Might And Magic 4	259	PC
Might And Magic 5	VF 289	PC
NHL Hockey	299	PC
Nicky Boom 2	229	PC
Nord Et Sud	359	PC
Oscar	229	PC
Patrician	239	PC
Pinball Dreams	259	PC
Pirates Gold	289	PC
Populous 2	259	PC
Prehistorik 2	249	PC
Prince Of Persia	249	PC
Prince Of persia 2	259	PC
Privateer	349	PC
Privator	329	PC
Quest For Glory 3	239	PC
Rallye	329	PC
Reach For The Sky	279	PC
Return Of The Phantom	279	PC
Return To Zork	289	PC
Sail Simulator	449	PC
Seal Team	299	PC
Secret Monkey Island 2	VF 359	PC
Sensible Soccer '92 '93	199	PC
Shadow Caster	299	PC
Shadow Of The Comet	299	PC
Silver Ball	259	PC
Sim Ciy Deluxe	279	PC
Sim Farm	269	PC
Sim Life	239	PC
Simon The sorcerer	359	PC
Space Hulk	269	PC
Space Quest 5	259	PC
Spear Of Destiny	259	PC
Speed Racer	279	PC
Starwars Chess	369	PC
Street Fighter 2	209	PC
Strike Commander	289	PC
Strike Commander Spéc. Edition	139	PC
Strike Commander To	139	PC
Stronghold	259	PC
Subwar 2050	279	PC
Subwars	309	PC
Syndicate	289	PC
Terminator 2	239	PC
Terminator Rampage	319	PC
The Patrician	249	PC
Inca 2	319	PC
Tornado	99	PC
Transartica	189	PC
Ultima 7, Part 2	269	PC
Ultima Underworld 2	269	PC
Veil of darkness	269	PC
Wing Commander Academy	239	PC
X-Wing	349	PC
Zool	229	PC

NOUVEAUTES

Apocalyspe	269	Amiga
Awards Winners 2		Amiga
Battletoads	259	Amiga
Cantona Striker	279	Amiga
Cool Spot	329	Amiga
Cyberpunk	259	Amiga
Darkmere	349	Amiga
Dreamweb	349	Amiga
Elfamania	259	Amiga
Jack The Ripper		Amiga
K240	299	Amiga
Kit Vicious	269	Amiga
Lamborgini Challenge	149	Amiga
Legacy Of Sorasil	269	Amiga
Monopoly		Amiga
No Second Price	129	Amiga
Puggsy	299	Amiga
Rabbit Always Run		Amiga

Commandez par téléphone au : (1)47-34-90-32

Realms Of Darness	259	Amiga
SCE Guy Roux	99	Amiga
Tensai	259	Amiga
Coman Enhan + Miss 1		CD PC
Dracula	399	CD PC
Fist		CD PC
Jack The Ripper		CD PC
KGB Conspiracy	449	CD PC
Lans Of Lore	449	CD PC
Lemmings Oh No	399	CD PC
Mega Race		CD PC
Police Quest 4	419	CD PC
Startrek	499	CD PC
Startrek 2	449	CD PC
World Of Xeen	419	CD PC
Chaos Engne	299	CD32
European Champions	299	CD32
Genesis	299	CD32
K240	259	CD32
Legacy Of Sorasil	269	CD32
Liberation Captive 2	349	CD32
Lotus Turbo Trilogy	299	CD32
Projet X		CD32
Qwak	149	CD32
TV Sports	299	CD32
Utopia 2	299	CD32
Alien 3	269	PC
Arena	399	PC
Arena	VF 399	PC
Awards Winners 2		PC
Blue Force	399	PC
Complete Chess 2		PC
Detroit	399	PC
Dreamweb	399	PC
Dungeon Hack	399	PC
Dungon Hack	VF	PC
F-14 Fleet Commander	449	PC
Jack The Ripper		PC
Karmere	349	PC
Kyrandia 2	399	PC
Lawnmower 2		PC
Mortal Kombat	269	PC
Rabbit Always Run		PC
Realms Of Darness	259	PC
Sam & Max	VF 399	PC
SCE Guy Roux	99	PC
Sea Wolf	409	PC
Tensai		PC
The Challenger	399	PC
Unnecessary Roughness	399	PC

JOYSTICKS

Konix Navigator Hot Shot	189	Amiga, ST
Konix Navigator Limited Edition	189	Amiga, ST
Konix Speed King Autofire	169	Amiga, ST
Konix Speedking	149	Amiga, ST
Quickjoy 3 SV 123 Supercharg	119	Amiga, ST
Quickjoy 5 SV 125 Superboard	199	Amiga, ST
Quickjoy Junior SV 119	69	Amiga, ST
Quickjoy S5 126 Jet Fighter	159	Amiga, ST
Quickjoy SV 122	89	Amiga, ST
Quickshot QS 137F	119	Amiga, ST
Carte Quickshot QS-163	149	PC
Flightstick PC	389	PC
Game Card 3 PC	299	PC
Konix Digital PC	149	PC
Konix Digital PC + Cart.	289	PC

PORT GRATUIT

Konix IBM/AMS Game Card	179	PC
Konix Speedking IBM/AMS	209	PC
Konix Speedking IBM/AMS + Cart.	359	PC
Mach 1 Plus PC	249	PC
Mach 2 PC	379	PC
Plightstick Pro PC	649	PC
Quickshot QS-123	99	PC
Quickshot SV 227 Topstar PC	299	PC

CARTE SONORE

CARTE SOUND MASTER
CARTE SOUND BLASTER
CARTE SOUND BLASTER VERSION DELUXE
ET AUTRES A PRIX CHOCS

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A : "LUDITOP VPC, BP 29, 75721, PARIS CEDEX 15"

Nom
Prenom
Adresse
Ville
Code Postal — Dte commande
Téléphone — Age — ans
Je joins : un chèque O, un mandat lettre O, je paie au facteur O

COMMANDE
Matériel — Prix
Port .... 0 F..
Envoi en colissimo.......+15 F
Paiement au facteur ......+35 F
MONTANT ....

VPC



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA

Avec la Mégacarte, 5% de remise*
sur des prix canons, même sur les promotions.

Un nouveau magasin Micromania à Montparnasse !

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA ROSNY 2 — *Magasin agrandi*
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — *Ouvert 7 jours/7*
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13
Magasin agrandi

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA
Apple Macintosh



SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avénir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000. Sortie courant janvier.

LEGEND OF KYRANDIA

Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.

LE TOP 10 MICROMANIA

Break Line	199
Chuck Yeager Air Combat	399
Indy 4	399
Legend of Kyrandia	349
Eight Ball de Luxe	299
Red Baron	299
Civilisation	349
Prince of Persia	349
A Train	369
Carrier at War	349

LES MANETTES

Gravis Mouse Stick	649
Gravis Gamepad	389

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

19

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ Apple Macintosh

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE



EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



NEW
ULTIMA 8
Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 : graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique !

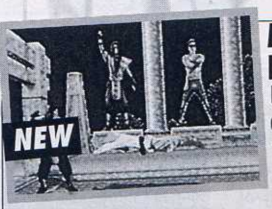
MICROMANIA



IN EXTREMIS
Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère ! Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



TERMINATOR RAMPAGE
Un mix de Ultima Underworld et de Wolfenstein 3 D. Vous incarnez un soldat qui doit détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdine.



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Il fait un malheur sur console , il le fallait sur votre PC. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video !



CD ROM
REBEL ASSAULT
Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.



CD ROM
POLICE QUEST 4
Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Une enquête réalisée en images digitalisées de toute beauté.



INDY CAR RACER
Le summum de la simulation de course F1. Grand Prix de Microprose semblait être le Top ! Eh bien il faut réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née!



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation parfaite, où vous pourrez skier, glisser, shlusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves de cette compétition fabuleuse !



SAM & MAX
Un jeu d'aventure bourré d'humour au look bande dessinée (puisque adapté d'une bande dessinée). Un interface facile d'utilisation avec des icônes. Le dernier Lucas Art à ne pas rater !



SUBWAR 2050
Vous pilotez un sous marin de combat dernier cri et défendez des zones d'exploitation minière vitales. Une réalisation Microprose.



DOOM
Un jeu à la rapidité et à la souplesse impressionnantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis !



SIM CITY 2000
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



TFX
Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions : F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et très réaliste programmé par Océan.



GENESIA
Une superbe simulation de l'éditeur Microïds. Développez et faîtes prospérer une terre, un peuple, en exploitant tous les paramètres à votre disposition.

299F



Gravis PC noire
Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

Gamepad PC Gravis
199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Apocalypse	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Canon Fodder	Second Samourai
Cool Spot	Simon the Sorcerer
Cyberpunk	Startrek 25th Ann.
Darkmere	Street Fighter 1 + 2
F1	Ultimate Pinball
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Gobblins 3	Winter Olympics
Innocent	Wiz and liz
Jurassic Park	Wonderdog
K240	Zool 2

TOP 20 ST/AMIGA

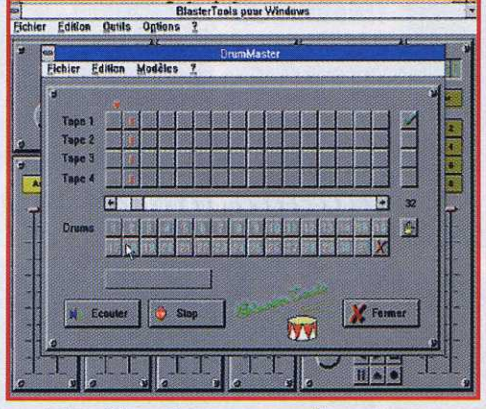
Elite 2 Frontier	289/289F
Genesia	ND/349F
Hired Guns	ND/329F
Syndicate	ND/249F
O.M. Football	ND/249F
Space Hulk	ND/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Body Blows	ND/199F
Patrician	299/299F
Dreamlands	ND/289F
Alien Breed 2	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Goal	ND/249F
Alien 3	Nd/249F
Civilization	275/299F
Dune 2	ND/299F
F17 Challenge	ND/129F
Project X	ND/125F
Sensible Soccer 2	225/225F
Overdrive	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F

Quoi de neuf ?

Le son à la portée de tous



Avoir une carte sonore, c'est bien sympa pour profiter des musiques pendant les jeux, mais savez-vous qu'il est aussi possible de s'en servir pour bidouiller des sons ? Encore faut-il pour cela disposer des outils adéquats. Blaster Tools pour Windows, édité par Micro Applications, est conçu dans ce sens. Destiné en priorité aux cartes Sound Blaster, le Blaster Tools fonctionne en réalité avec la majorité des cartes du marché. Naturellement, pour profiter pleinement du produit, il faut pour cela que la carte dispose d'une entrée permettant d'échantillonner (enregistrer en digitalisant) des sons. Présenté comme un véritable studio de création de sons, il dispose de divers modules destinés à traiter les sons. Ceux-ci, qui peuvent être échantillonnés au moyen d'un micro (non fourni), peuvent également provenir de votre lecteur de CD-ROM. A cet effet, une section de l'écran principal permet d'utiliser celui-ci au mieux. Le plus impressionnant concerne cependant la partie échantillonnage proprement dite. Pour peu que vous disposiez d'assez de mémoire (variable suivant la taille des échantillons, mais 4 Mo semblent être un minimum), vous pourrez échantillonner jusqu'à 8 samples répartis sur 8 pistes. Ces dernières, mélangeables entre elles, permettent ainsi de créer des séquences assez complexes, qu'il est possible de mixer sur une 9e piste. Côté gadget, notez que les vues-mètres, lesquelles bougent (sinon ça ne servirait à rien, remarquez), peuvent être de type analogique (à aiguille) ou digitaux.

Des effets digitaux

Lorsqu'un son ou un passage musical a été échantillonné, vous pouvez le modifier. On trouve les commandes habituelles (retournement, copie, insert, etc.), mais aussi des effets assez convainquants : réverbération, écho, son métallique, ainsi que des filtres passe-bas et passe-haut. Suivant votre carte, vous pouvez échantillonner en mono ou en stéréo. Une option, fort intéressante, permet de sauver ses sons à différents formats (WAV. VOC. et RAW.). Bien entendu, les effets sont tous paramétrables (longueur des réverb et écho, vitesse des modulations, etc.). Bonne idée, une fonction Undo à plusieurs niveaux permet d'annuler plusieurs actions. En plus du module d'effet, on trouve aussi une boîte à rythmes. Comme son nom l'indique, cette dernière est destinée à faire des beignets à la confiture de groseille. Euh... non ! Si vous échantillonnez des sons de percussions (le logiciel est livré avec divers exemples de sons), vous pourrez utiliser la boîte à rythmes pour les mettre en séquence. Pour ceux qui connaissent, l'engin reprend grosso-modo les fonctionnalités de la TR 816. Enfin, un menu permet de gérer ses banques de sons au moyen d'une bibliothèque. Dans ce but, on peut compresser les sons au format .RAW, afin de gagner de la place. Enfin, sachez que la chose est entièrement en français et qu'elle dispose d'un manuel français dont pas mal d'éditeurs devraient s'inspirer. Blaster Tools édité par Micro Applications. 250 F environ.



Créative pête les plombs

Sous se titre racoleur, se cache une terrible vérité. En effet, la célèbre société Creative n'a rien sorti de nouveau depuis maintenant plus de trois heures ! On croyait que tout était terminé, jusqu'à ce que l'on reçoive une missive nous informant de l'arrivée d'un nouveau produit. Ouf, on l'a échappé belle ! Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'histoire depuis le tout début, Creative Labs, inventeur de la SoundBlaster, s'est récemment établi en france. Depuis, il sort tellement de produits, que l'on ne sait plus où donner de la tête.

Le package regroupe un lecteur de CD-ROM double vitesse interne ou externe, une carte SoundBlaster Pro, une paire d'enceintes et 11 titres sur 5 CD. Les softs de Lotus sont tous plus alléchants les uns que les autres, avec notamment AmiPro 3.0 (traitement de texte), Lotus 123 4.1 (tableur), Lotus Approach (base de données), Freelance Graphics 2.01 (PréAO), Lotus Organizer, cc:Mail 2.0, SmartPics 2000 (bibliothèque de dessins), Formalizer (lettres types), Azerty (apprentissage clavier), un économiseur d'écran et l'ensemble des manuels utilisateurs. Tout ceci pour la modique somme de 5 000 francs environ. Incroyable, non ?







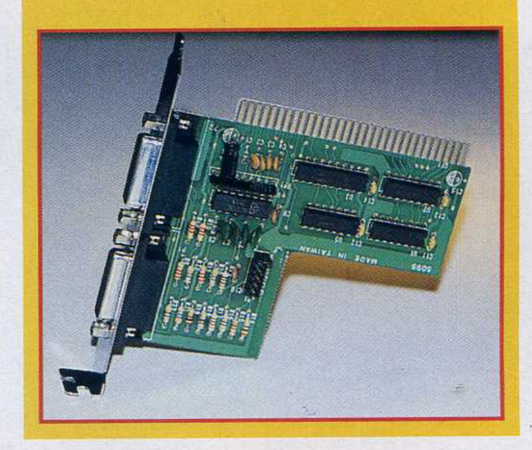
Un joystick pour les moutards

Voici venir le temps des enfants ! Si ces chères têtes blondes commencent l'informatique de plus en plus jeunes, il n'en demeure pas moins que les constructeurs de PC ne font aucun effort pour s'adapter à ce nouveau public de taille réduite. Aucun? Non, car Suncom Technologies commercialise, dès à présent, le premier Joystick pour nain. Agrémenté d'un superbe "My Joystick" (ça me rappelle une autre boîte, pas vous ?), sa prise en main a été concue pour les minuscules mimines des bambins, et les couleurs vives donnent particulièrement envie de l'utiliser. Seul le prix reste pour les grands avec 170 francs environ. Hips !



Accélerez votre joystick

Que diriez-vous d'une petite carte accélératrice pour Joystick ? Si, si, ça existe. Plus particulièrement destinée aux personnes n'arrivant jamais à calibrer leur manette, la CWGC9001 se propose de faire fonctionner tout type de Joystick sur tout type de PC. Elle supprimera tous les problèmes liés à la mauvaise gestion du Joy par votre micro. En plus, c'est pas cher du tout : 85 F TTC, et c'est disponible chez Gazma International. Merci M'sieur !



Dessine-moi un mouton, Albert!



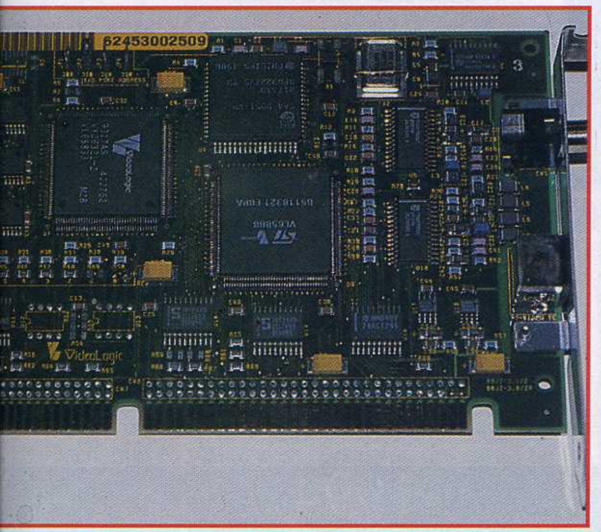
En règle générale, on n'est pas du genre à vous prendre la tête avec tel ou tel produit éducatif. Mais je dois reconnaître que, cette fois-ci, l'offre est si alléchante que l'on ne peut se permettre de passer à côté. Jugez vous-même... Pour moins de 700 balles, vous disposerez de l'EZ-PAD d'Orpheus, véritable tablette graphique entièrement compatible avec le standard "Microsoft Mouse", d'un logiciel de dessin sous DOS et de tous les câbles nécessaires. Le périphérique ayant besoin d'une alimentation externe, le branchement s'effectue via la prise clavier, ce dernier se connectant en "fin de chaîne". Vous n'aurez plus qu'à charger le soft. L'utilisation du programme est rendue d'autant plus facile, que la plupart des choix importants s'effectuent à partir de la tablette elle-même. Il est possible, par exemple, de sélectionner la couleur désirée ou encore de choisir l'instrument de travail, en appuyant avec l'aide du stylo sur la case concernée. LA précision, sans être excellente, reste parfaitement acceptable, et la précision du trait bien plus fine que lorsque l'on passe par la souris (à moins d'être un véritable pro du poignet). Vous pourrez sauvegarder vos œuvres en format PCX et les relire ainsi avec le programme PaintBrush de Windows, par exemple. Enfin, le logiciel gère également votre carte compatible Adlib en vous proposant de jouer les mélodies pré-enregistrées. Voilà donc un outil d'éveil pratique et rigolo qui possède l'avantage d'être relativement solide et qui devrait vous éviter de nombreux traits de stylos sur les murs... Enfin, vous voyez ce que je veux dire... Carte VGA indispensable.



vu et dispo chez Gasma International

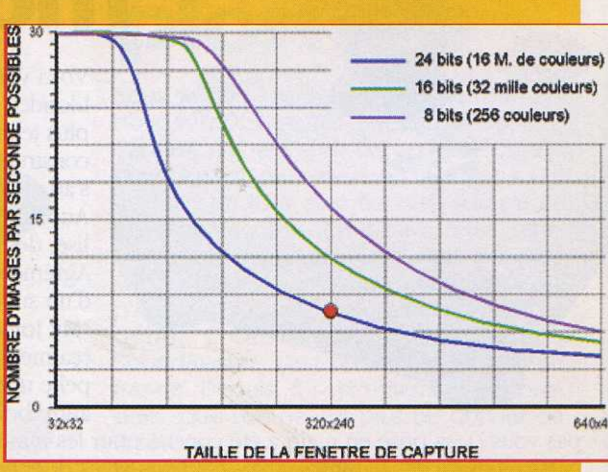
Quoi de neuf ?

Captivator et à travers



Nul doute que l'année 94 sera placée sous le signe de la vidéo. Les cartes d'acquisition arrivent en pagaille sur un marché où l'on y voit déjà pas grand chose, tant l'offre est importante. La dernière née se nomme Captivator. Connectée à un slot 16 bits, elle va vous permettre d'enregistrer des séquences PAL ou NTSC en 8, 16 ou 24 bits dans des résolutions allant du timbre-poste au plein écran. L'opération s'effectue par le biais de VFW (Video For Windows) -gracieusement livrée en CD-ROM- avec toutes les contraintes que cela implique (compression postérieure à l'enregistrement, lecture dépendante de la carte VGA...). La boîte comprend aussi une disquette Macintosh destinée à convertir les films Quicktime Mac en VFW (.AVI). Le programme d'installation de la carte ne pose a priori pas de problème, et l'on retrouve sur le panneau arrière, une entrée composite ainsi qu'une entrée S-Video. Très similaire à la VideoSpigot de CreativeLabs, la Captivator offre une qualité supérieure pour un prix ... également supérieur. Ouf, tout le monde est content. Il vous en coûtera donc 2 990 F TTC, et c'est distribué par Videologic.
vu et dispo chez GRAPHICS

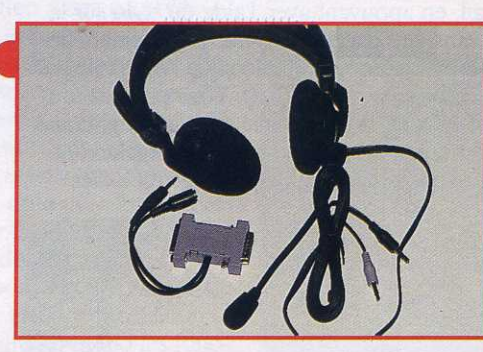
Le prix de la capture



La vidéo, c'est drôlement rigolo... et hors de prix. Pour peu que l'on entre dans le détail, il faut une carte d'acquisition (ça, on commence à le savoir), mais il vous faut aussi disposer d'une source NTSC ou PAL (les cartes SECAM ne courent pas les rues). Les émissions de télévision étant émises en SECAM (en France tout du moins), vous devrez obligatoirement passer par un magnétoscope, un caméscope, un lecteur de Compact Disc Video ou encore un récepteur satellite. Voilà qui rallonge considérablement les prix. Mais ce n'est pas tout, il vous faut également un gros disque dur, car, quoique l'on en dise, ça avale les mégas plus rapidement que n'importe quelle autre application (sauf avec une carte de compression en temps réel MPEG -cf. dossier-). Nous avons réalisé un graphique représentant les performances des principales cartes de capture "bon marché" installées sur un 486DX 33. En suivant la formule indiquée par la suite, vous pourrez anticiper sur la place nécessaire sur le disque, en fonction de la taille de l'écran capturé, du nombre d'images seconde et de la profondeur de couleur (de 256 couleurs, 8 bits, à 16 millions, 24 bits). Bien entendu, ces chiffres sont valables au moment de la capture, la séquence pouvant être compressée par la suite... Accrochez-vous, ça déménage !
Pour obtenir la taille occupée par la capture, il suffit de repérer votre cas de figure sur la courbe (le point rouge d'exemple correspond à une capture en 320*240 en 24 bits -16 millions de couleurs-, à 7 images seconde) et de reporter les chiffres dans la formule.

320*240*3*7 = 1 612 800 octets, soit 1.6 Mégas par seconde !!!
Donc pour une animation de 10 secondes, il vous faudra 16 Mo de disponible sur votre disque dur.
(Le 3 correspond à 24 bits. Le remplacer par 2 pour une digit 16 bits, et par 1 en 8 bits) Pas con, non ?

Un micro qui casque !





C'est sûr, 200 balles pour un si petit micro (réf. AH10), c'est pas donné, mais attention, car sous cette taille de mouche se cache en fait un produit de qualité jouissant d'une ergonomie sans précédent (sur PC). Livré avec plusieurs sortes de pinces, il pourra prendre place facilement sur un recoin de bureau, une lampe, un écran et pourquoi pas sur le revers d'une veste. Contrairement à ses concurrents, celui-ci devra être alimenté via la prise Joystick/MIDI, grâce au boîtier fourni avec l'ensemble.
Cette même société commercialise également un ensemble casque/micro (genre celui utilisé par Madonna lors de ses concerts) utilisant le même principe. Plus particulièrement destiné à la reconnaissance vocale, l'ensemble est d'une qualité très satisfaisante et d'une légèreté permettant de le conserver pendant plusieurs heures. Le prix de ce casque (AHS10) est de 350 frs environ. **vu et dispo chez graphics.**

Le CD les doigts dans le nez



L'offre est tout bonnement géniale. Jugez plutôt ! Il s'agit d'un pack plus ou moins complet, comprenant un CD-ROM externe sur lequel se trouve l'ensemble des branchements de la carte sonore. Concrètement, vous devez disposer d'un slot destiné à recevoir la carte pilotant le lecteur. Jusque là, tout est normal. La nouveauté vient de la simplicité d'installation. La carte susnommée s'installe les doigts dans le zen, et ne comporte qu'un unique connecteur externe, lui-même relié au lecteur de CD-ROM externe (le câble reste suffisamment long pour permettre de laisser l'unité centrale sous la table, le cas échéant). Certes, on pourra noter la présence de jumpers, l'emplacement pour un ASP ou le connecteur Wave blaster, mais la carte se configurant entièrement par soft, les problèmes que vous rencontrerez ne seront plus que théoriques. O.K., la SB 16 fait déjà tout ça, mais c'est encore plus facile maintenant. C'est ça, l'offre géniale ? Presque. En fait, la prise MIDI, le port Joystick, les entrées/sorties sons, le réglage du volume, la sortie numérique CD et l'entrée micro ne se trouvent plus sur la carte, mais sur le lecteur externe. En clair, vous n'aurez plus à ouvrir votre PC ou à vous tordre le coup pour aller régler le son ou déconnecter tel ou tel câble. C'est si simple et si agréable d'utilisation, que l'on se croirait devant un Macintosh. Côté "hard", le lecteur est un double vitesse multi-session XA et tout ce qui s'en suit (le même que dans les autres packs du reste). Le chargement du CD s'effectue par tiroir motorisé et non par caddy. C'est plus frime, c'est plus cool, mais c'est aussi plus fragile, donc méfiance. Côté temps d'accès, c'est relativement honnête avec quelque 300 ko/s et 340 ms. La carte sonore, quant à elle, comporte toutes les fonctionnalités de la SoundBlaster 16, avec emplacement pour la puce ASP et Wave Blaster. La possibilité d'échantillonner à 44, 1 khz, 16 bits stéréo vous est donc offerte, et la compatibilité MPU401 lui confère une compatibilité General MIDI, lorsqu'elle est couplée avec la Wave Blaster.

Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, l'ensemble est livré avec une panoplie impressionnante de softs : en faisant abstraction de toute la panoplie des utilitaires fournis avec la gamme des SoundBlaster (Vocutil, Dr Sbaitsu, table de mixage, lecteur CD Audio, agenda parlant...), vous trouverez Voice Assist (reconnaissance vocale sous Windows) et 5 CD pleins de softs : "L'encyclopédie des animaux", "L'encyclopédie Comptom's", "Tempra", "PC Animate Plus", "Action !" et "AuthorWar Star", agrémentés d'une centaine de clip arts. Comme vous pouvez le constater, l'offre ne comprend malheureusement pas de jeux, mais cela ne saurait tarder (d'ici une heure ou deux). Mais bon, il y a quand même deux enceintes amplifiées (de bonne taille) et un joli micro.

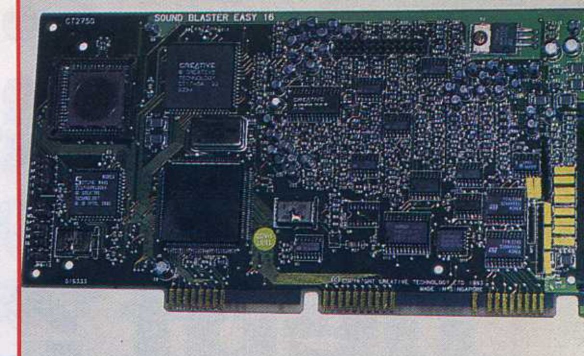
Le prix de ce joujou ? 4 300 F H.T.

Pour votre gouverne, sachez également que Creative traduit désormais tout de A à Z en français (manuels, softs, boîtes...) et qu'elle vient de signer des accords avec Qsound (son en 3D pour la 16ASP bientôt disponible), avec DEC (notamment pour un module de reconnaissance vocale, également pour la 16ASP), avec Borland (pack réunissant la SoundBlaster et le C++ 4.0 sur CD-ROM !) ainsi qu'avec Dell, Compaq et IBM. Si avec tout cela, ils ne parviennent pas à devenir les maîtres du monde, c'est à ne plus rien y comprendre !

Comme vous pouvez le constater, l'arrière du lecteur comporte une myriade de branchements. On retrouve deux vrais Din MIDI, la prise Joy, des jumpers d'identification, la prise destinée à la connexion d'un second lecteur CD (jusqu'à 4), celle permettant de relier le boîtier à la carte, une sortie numérique digitale, trois sorties Out et une entrée In. Les prises casque et micro se trouvent sur la face avant de l'appareil, accompagnées du potentiomètre de volume. Avouez que c'est d'enfer, non ?







Une carte sonore dépouillée de ses entrées/sorties. Ne les cherchez pas, elles sont sur le lecteur CD. Ah non, il reste tout de même un sortie mini-jack Line Out (on ne sait jamais).

```
Sound Blaster EasyCD 16

Les paramètres suivants seront utilisés pour installer les programme
Sound Blaster EasyCD 16.

Débuter l'installation avec les paramètres affichés

Adresse de base E/S   220
Adresse port MIDI     330
Interruption          5
Canal DMA             1
Canal HDMA            5

• Si ces paramètres vous conviennent, pressez Entrée.

• Pour modifier une option, utilisez les flèches Haut ou Bas afin
  de sélectionner l'option, puis pressez Entrée afin d'obtenir les
  choix suivants.

Entrée=Continuer  F1=Aide  F3=Quitter  Esc=Ecran précédent
```

Le programme d'installation a encore été simplifié : vous ne devriez rencontrer que des problèmes de petite envergure. De plus, la documentation est fort complète sur le sujet.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
CD-ROM externe

Mécanique	PANASONIC CR563
Taux de transfert	300 Ko/s
Temps d'accès	340/320 ms
Mémoire tampon	64 Ko
Chargement	frontal par tiroir motorisé
Compatible	photo CD multi-session, XA
Particularités	peut être chaîné avec 3 modèles équivalents
Sorties	sortie casque mini-jack en façade
	sortie Line Out mini-jack arrière
	sortie CD Out mini-jack arrière
	sortie haut-parleur mini-jack arrière
	sortie Digital numérique RCA arrière
	sortie Midi Out, prise Din 5 broches arrière
	sortie Joystick 15 broches arrière
	sortie Line Out (à l'arrière de la carte)
Entrées	entrée Micro mini-jack en façade
	entrée Line In mini-jack arrière
	entrée Midi In, prise Din 5 broches arrière
Résolution sample	16 bits
Echantillonnage	4 à 44,1 Khz Stéréo
Nbr de voies FM	20 (OPL3 Yamaha)
Compatibilité	Adlib, Sound Blaster, MPU 401, SAPI, MPC2
Options	Processeur ASP
	Expandeur General Midi Wave Blaster
Inclus d'origine	Enceintes amplifiées
	Micro
Richesse des softs	17/20
Qualité de l'ensemble	17/20
Ergonomie	15/20
Installation	15/20
Rapport Qualité/prix	15/20

Quoi de neuf ?

Puissant et abordable

La longue liste des petites enceintes pour ordinateur s'allonge d'une nouvelle paire de hauts-parleurs amplifiés.
Destinées plus particulièrement aux ordinateurs équipés d'une sortie auxiliaire (sans potentiomètre de volume), elles vous permettront d'ajuster le niveau sonore des voix droite et gauche, sur simple manipulation des boutons de volume. Autre particularité : un bouton de basses, permettant de renforcer les sons graves.
Certes, on est encore bien loin des "D-Box" ou des "Acoustimass", mais pour 300 F environ, que demande le peuple ! Ce matériel, distribué par Labtec, fonctionne sur piles (4 piles R6 par voix) ou sur transfo (6 volts).

VU CHEZ GRAPHICS



Vite, Vite, Vite, et vite

Trois cartes en une, c'est le mot d'ordre chez Western Digital, qui propose l'Accelerator Port O'Call. C'est un nom assez compliqué pour une carte qui ne l'est pas moins. L'Accelerator regroupe en effet sur une carte longue VESA Local Bus, un module multifonction comportant un Local Bus (IDE avancé), 2 ports pour lecteurs de disquettes, 2 ports série, un port parallèle, un port joystick. La chose dispose aussi d'une section vidéo intégrée en 24 bits (16 millions de couleurs). Architecturé autour d'un chip 90C33, la partie vidéo de la carte supporte une fréquence de rafraîchissement de 72 Hz avec une résolution de 1280 x 1024, et est équipé de 1 Mo de RAM, extensible à 2 Mo. Cette carte est dédiée aux machines 486 VLB. Le module IDE, de type avancé, autorise le transfert en 32 bits avec des vitesses qui pourront avoisiner les 11 Mo/s sur la génération de disques Caviar. Voilà de quoi gagner quelques précieuses secondes, sans être obligé de s'équiper d'un disque dur SCSI, plus rapide certes, mais aussi plus coûteux.
Accelerator Port O'Call de Western Digital. 2 500 F environ.



Tout pour la musique



La compagnie Altec, spécialisée dans l'audio multimédia, nous propose ce mois-ci pas moins de trois produits d'excellente facture. Après le micro-cravate et le casque super léger (voir page précédente), voici la table de mixage de poche. Enfin, de poche, pas vraiment. L'engin se compose de deux boîtiers, l'un servant de contrôleur et l'autre de télécommande. Le contrôleur doit être relié au secteur via le transformateur fourni, puis connecté aux diverses sources sonores qui vous intéresse. Il est ainsi possible de brancher trois entrées, trois sorties, mais également d'y relier votre téléphone en prenant soin toutefois d'y placer un adaptateur pour prise américaine. Dès lors, vous pouvez mélanger toute ces sources, régler le niveau de chaque entrée... le tout grâce à la superbe télécommande, elle-même raccordée au contrôleur par un câble identique à celui de votre moniteur VGA. Cette dernière inclut même un mini micro de grande sensibilité. Plus rien ne vous empêche alors de parler au téléphone les mains libres, par exemple, et de rediriger le son vers votre carte sonore. La présentation du matériel est excellente, avec une finition sans reproche et une ergonomie parfaite. Vous serez en permanence tenu au courant de vos actions, par l'intermédiaire de l'écran LCD et des cinq Led placées juste au-dessous. La documentation est, en revanche, assez décevante, voire inutile. Altec fabriquant également des mini enceintes avec "Subwoofer" (caisson de grave), l'AC10 a spécialement été conçu pour profiter au maximum de ce type de matériel. Le seul inconvénient que l'on puisse relever : son prix de 1 200 F environ.

VU CHEZ GRAPHICS

TÉLÉPHONES UTILES

GASMA INTERNATIONAL	30 71 50 88
INNELEC	48 10 55 55
FNAC MICRO	44 41 31 50
GRAPHICS	40 09 86 26
CREATIVE LABS	30 96 66 87
UBI SOFT	48 57 65 52

LES PRIX INDIQUÉS SONT TTC

Le double de la vitesse, pour la moitié du prix

Connu pour ses lecteurs de CD-ROM bon marché, Mitsumi s'attaque au marché du lecteur double vitesse avec ce premier modèle FX001D. Livré avec sa carte propriétaire, le FX001D peut être aussi relié directement à une carte sonore acceptant le standard Mitsumi, ce qui permet de faire l'économie d'un slot supplémentaire. Tout comme son concurrent direct, le lecteur de Panasonic/Creative, il dispose d'un tiroir motorisé, ce qui simplifie au maximum son utilisation. Néanmoins, ce système s'avère à l'usage moins fiable que le classique système du Caddy ou que celui du Mitsumi de première génération, la poussière pouvant se glisser bien plus aisément à l'intérieur de l'appareil. L'emballage comprend également un câble en nappe, un câble CD audio interne et quatre vis destinées à fixer le lecteur sur l'armature de votre micro. L'installation ne pose en théorie pas de problème majeur, si ce n'est qu'un conflit reste toujours possible en fonction de la complexité de votre installation. Noter que si vous disposez d'un port DMA 16 bits, vous obtiendrez un excellent taux de transfert des données. Si, au contraire, vous vous heurtez à d'incontournables problèmes, vous pourrez toujours utiliser le second driver soft, moins performant mais ne nécessitant pas de port DMA. Quelque soit votre cas de figure, le programme "install" s'occupera de la mise à jour de vos deux fichiers de démarrage, en y incluant les drivers appropriés. Le second programme permet, quant à lui, le pilotage de CD audio. Malgré un excellent taux de transfert de 300 ko/s, le Mitsumi FX001D souffre d'un temps d'accès de 390 ms, ce qui reste en-deçà des performances de ce type de lecteur. Mais pour un prix de1600 francs environ, il demeure sans conteste le lecteur offrant le meilleur rapport qualité/prix.

VU CHEZ INNELEC



Édition spéciale : Video Blaster



Cette édition spéciale de la célèbre carte Video Blaster de Creative Labs diffère du modèle précédent sur quelques points importants, notamment la correction d'un "bug" important et la venue d'une quatrième entrée vidéo à la norme S-Video. Il était en effet impossible d'utiliser le modèle précédent sur un ordinateur possédant plus de 15 mégas de RAM, ce qui n'est plus le cas maintenant. La sortie S-Video, quant à elle, offre une qualité bien supérieure aux trois autres entrées composites, en travaillant sur deux signaux au lieu d'un seul. L'offre logiciel est également légèrement modifiée, avec un soft de capture plus performant, le programme de retouche d'images PhotoStyler SE et un utilitaire de compression JPEG. Un léger regret cependant, le CD-ROM de Microsoft Video for Windows a disparu de l'ensemble. Rappelons enfin que la Video Blaster permet de regarder n'importe quelle source vidéo en temps réel, que ce soit sous Dos ou Windows, et ce, quelque soit la taille de la fenêtre, y compris sur du plein écran. Attention toutefois au standard, la carte n'acceptant que le PAL et le NTSC. Son prix ? 2 360 F TTC.

Le joy, la carte et le jeu

Suncom, spécialisé dans les manettes de jeux, vous propose un ensemble comprenant une manette Wico Merlin, une carte GamePort 2 Plus et le célébrissime F117A de Microprose. Rien de bien exceptionnel, si ce n'est que la carte possède deux entrées joy, qu'elle supporte les fréquences d'horloge supérieures à 33 Mhz et que la manette offre une bonne prise en main. Le tout pour 490 F TTC.



Quoi de neuf ?

Vous connaissez la dernière d'Orchid ?

C'est la GameWave 32. Il s'agit en fait d'une carte identique à la SoundWave, avec la compatibilité Microsoft Sound System en moins. Les émulations Adlib, SoundBlaster, General MIDI et Roland MT32 sont maintenues, tout comme la prise joystick et les deux ports de sortie CD-ROM à la norme Sony et Mitsumi.
Le grand avantage de la GameWave réside dans le fait qu'elle sait émuler plusieurs cartes à la fois, grâce à son DSP de 20 Mips. Cela s'avère extrêmement pratique dans des jeux comme les Sierra ou les LucasArts proposant une gestion de deux cartes sonores simultanément. En mode "SoundBlaster + General MIDI", la musique sera jouée avec la qualité d'un synthétiseur, alors que les bruitages et les voix digitales transiteront par la SoundBlaster. Les 2 Mo de sons MIDI sont d'ailleurs stockés dans une ROM de 512 Ko (compression), ce qui interdit le téléchargement d'un instrument autre que les 128 d'origine (ce qui n'est pas le cas de la Grvis UltraSound, par exemple). Orchid nous prépare toutefois un jeu de ROM de taille plus importante, offrant une bien meilleure qualité sonore.
La carte s'installe très facilement et se paramètre entièrement par soft. Méfiance tout de même en ce qui concerne les conflits, les risques étant trois fois plus importants (puisque c'est comme si vous aviez trois cartes installées dans votre ordinateur). Nous avons toutefois rencontré une foule de problèmes, quant à son utilisation. Les modes "SoundBlaster", "General Midi" et "MT32" provoquent fréquemment de fausses notes et vont même jusqu'à planter la machine. De plus, l'écran de notre PC (celui-là même qui sert à faire les photos de tous les tests et préviews) devient tout vert de temps à autre. C'est ce que nous appellerons les mystères de l'informatique made in ORCHID. Par contre, ça coûte pas cher du tout : 1 300 F.



Un CD-ROM qui se la joue

A la grande différence des autres CD-ROM, vous n'aurez pas besoin de lancer un logiciel pour écouter un CD Audio sur le lecteur d'Orchid. Il suffit pour cela de charger le CD dans le tiroir électrique et de presser le petit bouton "Play" placé sur la façade de l'engin. Ce n'est certes pas grand chose, mais ça facilite vraiment la vie.
Avec un taux de transfert avoisinant les 307 ko/s et un temps d'accès de l'ordre de 350 ms, le CDS 3110 se place sur le même créneau que le lecteur de Creative ou le nouveau Mitsumi double vitesse. Bien qu'il soit livré avec sa carte d'interface, il pourra être directement raccordé à la SoundWave 32 (ou GameWave 32) ou à toute autre carte sonore répondant à la norme d'interface Sony. Il est bien entendu compatible Photo CD, XA, CDI, VideoCD... etc., et possède une mémoire tampon de 64 Ko. Un autre détail bien sympa de la part d'Orchid : la boîte contient deux rails et quatre vis de fixation, ce qui en facilite l'installation. La carte propriétaire s'installe sans problème majeur et n'offre que peu de possibilités de conflit. Vendu au prix de 2 360 F, il reste une excellente alternative à la concurrence.



Le PC sur la télé

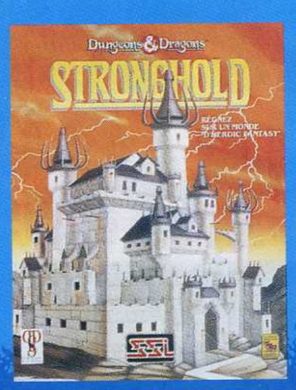
Ubi Soft commercialise un nouveau produit permettant de mater vos programmes VGA sur n'importe quel téléviseur. Le fonctionnement en est fort simple. Une fois le boîtier relié à votre carte vidéo, vous devrez le raccorder à un téléviseur et/ou à votre moniteur habituel, puis lancer le programme qui se trouve sur la disquette. Ce petit driver pouvant prendre place dans votre Autoexec.bat, redirigera l'image du PC vers votre téléviseur. Le gros problème, c'est qu'il faut alimenter le boîtier en 12 volts et qu'il n'y a aucun transfo dans la boîte. C'est pas très malin, surtout lorsque l'on sait que ce type d'alimentation coûte moins de 60 F environ ! Mis à part ça, la qualité de l'image est assez correcte, sans pour autant égaler celle de votre moniteur VGA. De par sa résolution assez faible (320x200 en RVB et 640x480 en composite), ce boîtier est plus particulièrement adapté au monde ludique, les jeux n'utilisant que rarement le mode SVGA. En ce qui concerne le prix, le PC-TV fait office d'entrée de gamme avec une étiquette tout juste supérieure à 1 000 F. On aura beau dire ce que l'on veut, mais la totalité des produits du genre actuellement disponibles (celui-ci compris) restent tout de même drôlement chers pour ce que c'est !



LA VIE AUCHAN TOUT POUR LA VIE



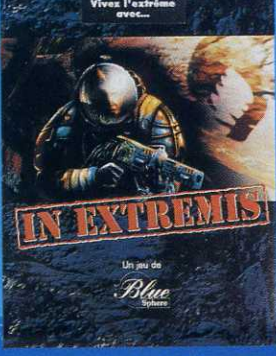
aventure & simulation



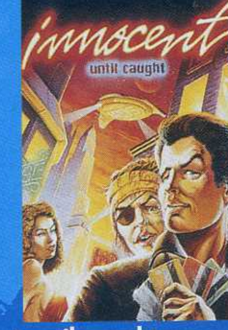
Stronghold de SSI/TSR
Technique 3D et visuels impressionnants pour ce jeu de rôle où vous pourrez gérer votre propre royaume.
sur **PC**



Discoveries of the Deep de Capstone/Loriciel
Explorez à bord d'un mini-submersible, les profondeurs abyssales. Un grand jeu d'aventure sous-marine.
sur **PC**

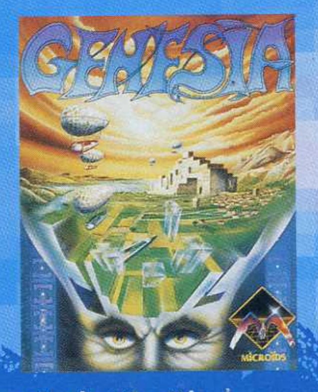


In extremis de Delphine/Blue Sphere
Entrez dans le monde virtuel. Une expérience passionnante dans les dédales d'un gigantesque vaisseau spatial. Ce jeu restera dans les annales des grands jeux d'aventure.
sur **PC**



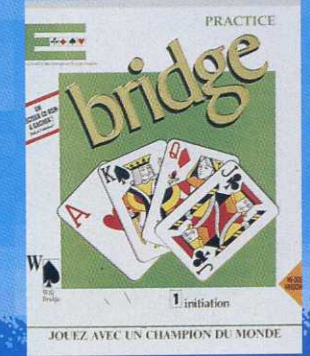
Innocent until caught de Psygnosis
Pour échapper au fisc inter-galactique, Jack T.Ladd devra user de ruse et d'immoralité. Des graphismes époustouflants, une richesse de jeu incroyable vont immortaliser ce jeu d'aventure dans les sphères de l'évasion fiscale.
sur **PC** sur **AG**





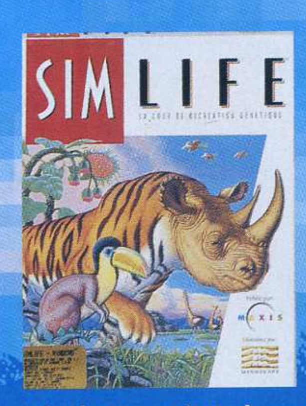
Genesia de Microïds
Nous avons tous rêvé un jour ou l'autre d'être le plus grand des leaders, d'être le plus grand des stratèges. Ce rêve est devenu réalité...
La stratégie a enfin un nom : Genesia.
Tilt d'or du meilleur jeu de stratégie 1993.
sur **PC et AG**





Bridge : initiation de Will-Bridge
Apprendre et se perfectionner au bridge. Questions-réponses sur des graphismes saisissants et sur un fond sonore humoristique.
sur **PC**





Sim Life de Maxis/Mindscape
Créer et gérer l'évolution de la vie à l'échelle planétaire. Tel est votre enjeu.
sur **PC et AG**



▲ de 279 à 299 Francs ▲▲ de 319 à 399 Francs ▲▲▲ de 429 à 449 Franc

action

Oscar de Flair Software

Projecteurs - Musique - Action ! Une superstar est née. A vous de la contrôler dans ce jeu d'arcade époustoufflant.

sur **PC, AG, AG 1200**



Fury of the furries de Mindscape/Kalisto

Un des meilleurs jeux d'action de l'année, réalisé par des français, qui ne peut que vous séduire et vous entraîner dans une aventure palpitante.

sur **PC** sur **AG**



Jim Power 3D de Loriciel

Propulsé dans la 32ème zone, vous évoluez dans un monde virtuel en relief avec votre jet pack. Animation délirante et effet relief garanti, grâce aux lunettes spéciales fournies.

sur **PC**







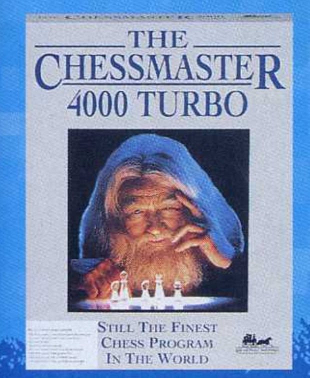
Hired Guns de Psygnosis

1 à 4 joueurs simultanés, une aire de jeu immense de 8 Mb, des effets sonores et un éditeur graphique pour créer ses personnages. Un jeu unique en son genre où savoir se battre et être sans scrupule sont des atouts.

sur **PC** et **AG**





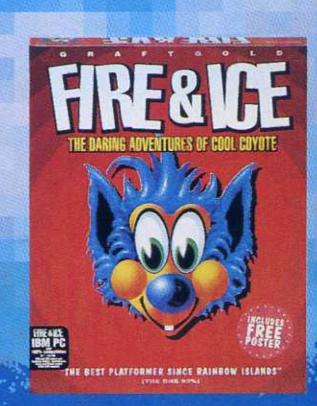


Chessmaster 4000 turbo de Mindscape

Une des meilleures simulations d'échecs, reconnue comme la plus performante tant sur le plan de ses options que sur celui du programme.

sur **PC**





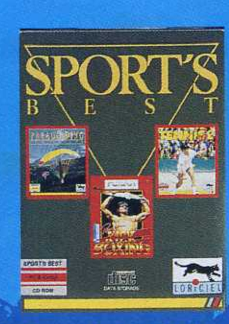
Fire and Ice de Mindscape

Vraisemblablement le "Sonic" de la micro. Superbe jeu d'action qui ne pourra que vous combler.

sur **PC** et **AG**



multimédia



Sport's Best de Loriciel

Une super compilation comprenant Paragliding, Tennis Cup 2 et Panza Kick Boxing. Pour les amateurs de sensations fortes.

sur **CD ROM PC**

▲



World Atlas 4.0 de Software Toolworks

Un maximum d'informations sur la géographie, la démographie, l'économie et la communication à travers des cartes graphiques simple d'emploi. Somptueux, la référence des atlas sur CD.

sur **CD ROM PC**





Darksun de SSI

Un jeu de rôle sensationnel, qui utilise les toutes dernières techniques de programmation. Animations, fond musical et intérêt de la quête font de ce jeu, l'une des références de cet univers magique.

sur **CD ROM PC**





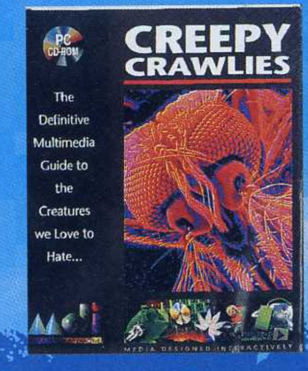
Oscar de Flair Software

De l'action, toujours de l'action. Un jeu passionnant où vous ne prendrez même pas le temps de vous arrêter.

sur **CD ROM PC**

▲



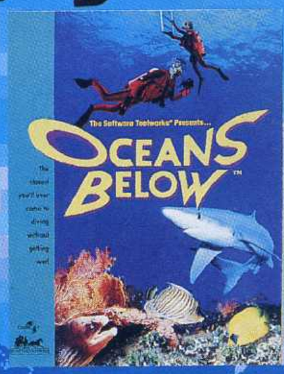


Creepy Crawlies de MDI/SONY

Une véritable encyclopédie du monde des insectes, séquences vidéo et commentaires à l'appui.

sur **CD ROM PC**





Oceans Below de Software Toolworks

D'un concept original, il s'agit d'une découverte, à travers des scènes vidéo digitalisées, de superbes paysages sous-marins. Trouverez-vous le trésor ?

sur **CD ROM PC**





Star Wars Chess de Mindscape

Un échiquier où se confrontent les célèbres héros de la guerre des étoiles. Animations et bruitages impressionnants.

sur **CD ROM PC**



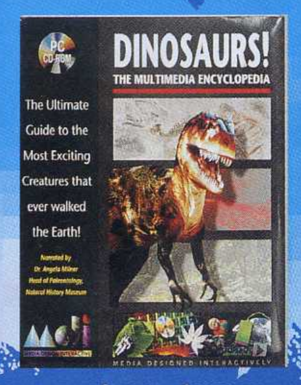
▲ de 299 à 329 Francs ▲▲ de 399 à 499 Francs ▲▲▲ de 549 à 599 Franc



Animals de Mindscape
Vivez une véritable expérience interactive dans le parc zoologique de San Diego. Une multitude de détails sur la vie des animaux dans leurs environnements familiers et des séquences vidéo.
sur **CD ROM PC**

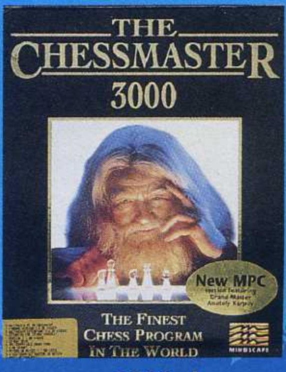


Mac'Compil de Kalisto
Comprenant S.C.OUT, COGITO et THE TINIES. 3 grands titres sur Macintosh pour des heures et des heures de plaisir.
sur **MAC**

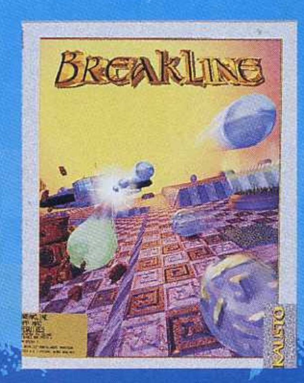


Dinosaurs de MDI/SONY
De la tête aux pattes, tels vous seront présentées ces petites bestioles millénaires. Des images qui vous feront froid dans le dos. Des informations qui vous révèleront tout sur cette période de notre histoire.
sur **CD ROM PC**

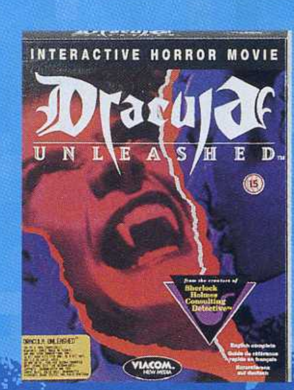




Chessmaster 3000 de Mindscape
Les échecs sous toutes les coutures, des niveaux différents et des coups spéciaux pour les amateurs.
sur **MAC**

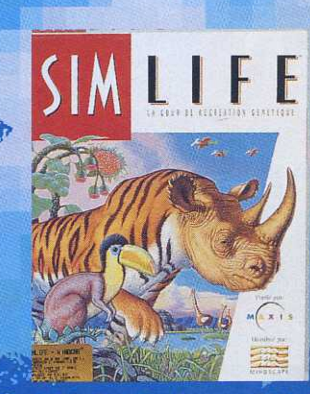


Breakline de Mindscape/Kalisto
Véritable jeu d'action, mélange de casse-brique, flipper et mini-golf, Breakline est un véritable challenge qui vous tiendra en haleine très très longtemps.
sur **MAC**



Dracula Unleashed de Viacom New Media/Mindscape
Des animations vidéo, des voix, une grande histoire, tout pour vous mettre dans l'ambiance délirante et angoissante des Carpates.
sur **CD ROM PC**





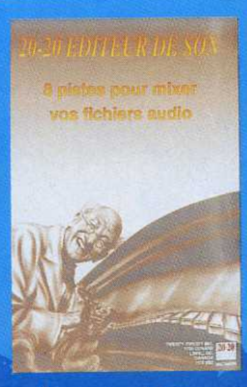
Sim Life de Mindscape/Maxis
Une invitation à créer la vie de A à Z. Trafiquez des chaînes d'ADN, rendre les déserts fertiles et influencer l'avenir. Un véritable biogramme dont vous n'êtes pas prêts de voir le bout.
sur **MAC**



univers mac

LA VIE AUCHAN. TOUT POUR LA VIE

musique



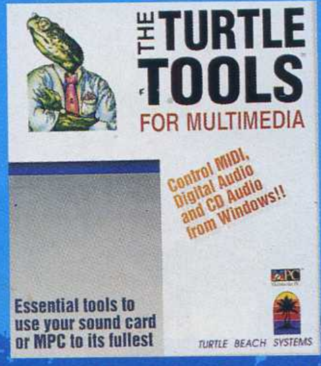
Editeur de son - de Twenty-Twenty Inc.
Mixage 8 pistes et tests de synchronisation. Fourni avec fichiers Midi, animations et audio.





Wave for windows - de Turtle Beach systems
Editeur de sons "pro" analyseur de spectres. Egalisation paramétrique 4 bandes. Plus de 100 effets spéciaux paramétrés.





Turtle Tools - de Turtle Beach Systems
Indispensable pour le traitement de fichiers Wave et Midi. Plus de 300 sons sur un CD audio.







Soundmate 2 de Quickshot
Une paire de haut-parleurs premier prix pour un grand son.

▲



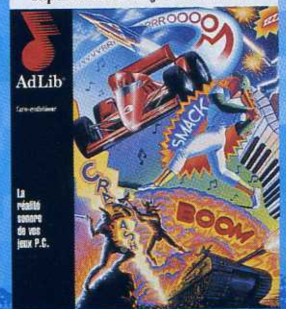
Kar-a-o-ke de Turtle Beach Systems
Un répertoire de 25 titres dont New-York/New-York et Stand by your man. Possibilité de s'enregistrer et de créer ses propres chansons. Compatible avec toutes cartes sonores au standard MPC.

▲▲



Soundwave 10 de Trust
La puissance de 80 W sur votre micro ou balladeur. Stéréo, blindage anti-magnétique.





Carte MSC de AdLib Multimedia
Carte sonore 8 bits d'une qualité exceptionnelle, livrée avec le logiciel juke box.





Carte Gold 1000 de AdLib Multimedia
Carte son d'une très grande qualité d'écoute et d'enregistrement avec 20 voix FM stéréo et synthétiseur 16 bits. Port Joystick et Midi, entrée micro et auxiliaire, sortie HP stéréo. Livrée avec le Midi Pack et le Surround Sound System ainsi que 8 logiciels.

▲▲▲

▲ de 199 à 299 Francs ▲▲ de 349 à 429 Francs ▲▲▲ de 650 à 1390 Francs

Spectacle



Soundmachine de Quickshot
Ce pack comprend une carte 8 bits, 2 haut-parleurs et un Joystick pour PC et compatibles.

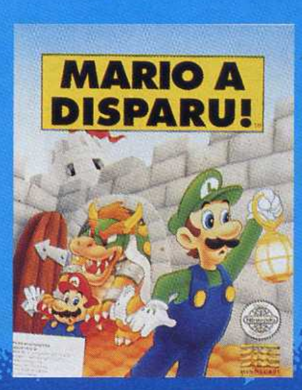




Mario apprend à compter de Mindscape
Pour les jeunes et les moins jeunes, une aventure éducative qui comptera.
sur **PC**



Soundwave 30 de Trust
Une excellente qualité d'écoute et la puissance en plus, pour ces HP stéréo réglables en volume (25 W).



Mario a disparu de Mindscape
Mario est retenu prisonnier. Explorez des cités et retrouvez les éléments qui vous permettront de le libérer.
sur **PC**



Carlos de Microïds
Replongez-vous dans l'atmosphère délirante du cartoon et dirigez Carlos à travers des niveaux totalement différents pour mener à bien des missions toujours plus palpitantes (en cadeau : recevez la BD des Aventures de Carlos)
sur **PC, ST, AG.**



Mario à l'école de Mindscape
Une nouvelle génération de jeux divertissants et des nouveaux mondes passionnants. Totalement interactif, ce jeu de loisir éducatif séduira les jeunes.
sur **PC**





Le Voyageur SM-01 a été saboté par votre ennemi de toujours *Maskar.* Vous êtes alors propulsé dans la 32ème zone, mondes virtuels et inconnus où aboutissent tous les criminels et mutants de la planète bleue. Dans des décors hallucinants aux couleurs éclatantes vous devrez échapper aux 7 mondes avec pour seules armes Jet Pack, moto de l'espace, smart bombes. . .

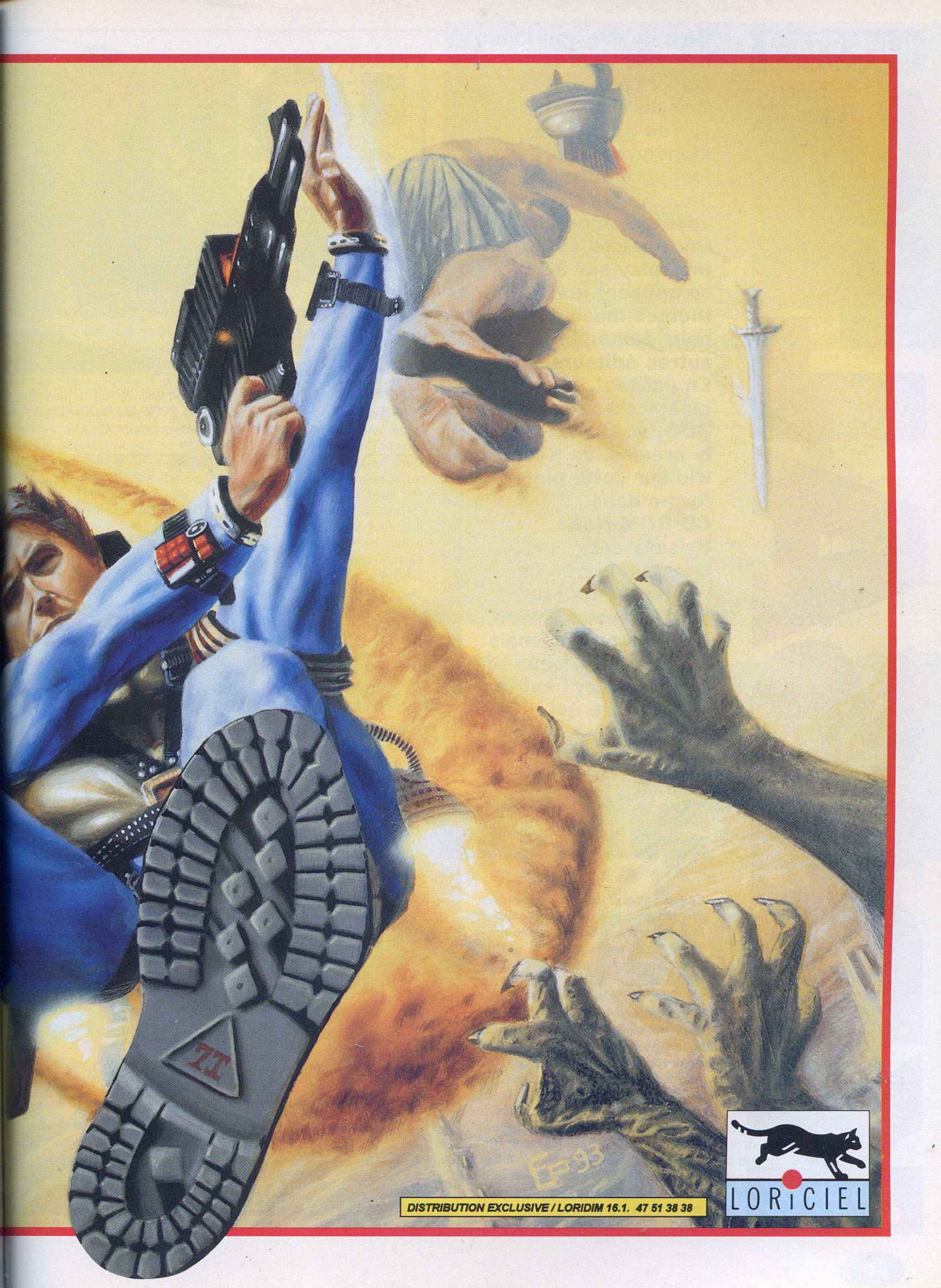


PREMIERE MONDIALE
JEU EN RELIEF AVEC LUNETTES 3D

Un formidable jeu d'action qui vous entraînera dans la plus fantastique aventure en 3D relief. Grâce à la technologie NUOPTIX 3D, développée par LORICIEL pour les jeux vidéo, les lunettes qui accompagnent ce jeu vous permettent d'avoir une forte impression de relief et ceci quel que soit le type de moniteur connecté à votre PC. Mais il est également possible de jouer à Jim POWER sans lunettes : seul l'effet de relief disparaît.

POUR IBM PC ET COMPATIBLES
ET BIENTÔT SUR SNES ET MÉGA DRIVE

SCREEN SHOTS VERS. PC


DISTRIBUTION EXCLUSIVE / LORIDIM 16.1. 47 51 38 38
LORICIEL



Bien qu'elle soit l'une des plus petites sociétés anglaises, Krisalis s'implique sur de nombreux standards : ses développeurs écrivent pour Amiga CD 32, adaptent Alone in the Dark et des softs Interplay sur 3DO, composent les thèmes musicaux pour de nombreux autres éditeurs, etc. En passant, puisqu'on parle de la 3DO, vous trouverez la preview de Soccer Kid sur cette plate-forme dans CD ROM-News. Krisalis est constamment à la recherche de jeux pas forcément "béton" graphiquement, mais intéressants, ceux où le "gameplay" est le seul critère qui compte.



Avec Nigel Little et Keith Burnett, programmeurs sur 3DO, Krisalis a de quoi adapter tous les softs du monde et de l'univers sur cette nouvelle bécane.



Mats Furness, l'un des musiciens de Krisalis, qui s'est fait une réputation de compositeur fou.

Sabre Team

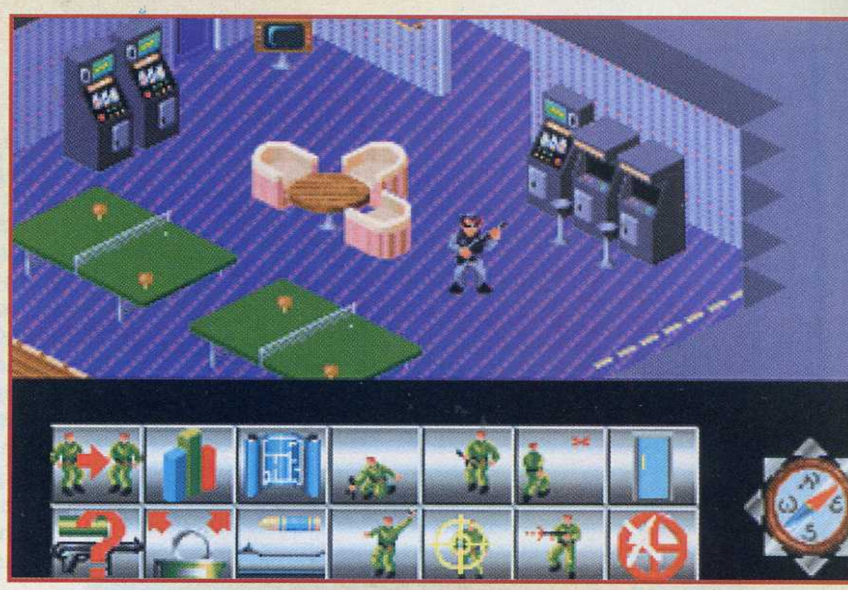
STANDARD : PC • SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1994
PHOTOS : PC

Ce jeu a connu un succès relatif sur Amiga, mais avec le temps et les efforts consacrés à la conversion pour PC, Krisalis espère en faire un hit. Deux graphistes travaillent sur le projet depuis quatre mois, et en sont actuellement à la phase finale. Vous prenez le commandement d'une équipe SAS dans cinq missions où sont impliqués quatre hommes d'élite. Vous devez composer votre escouade avec les hommes les plus compétents, et selon la mission à accomplir. Chaque membre de l'équipe dispose en effet de ses propres caractéristiques : force, rapidité, etc., et il faudra bien choisir pour constituer une équipe équilibrée. Si l'on opte pour un homme rapide, on doit prendre

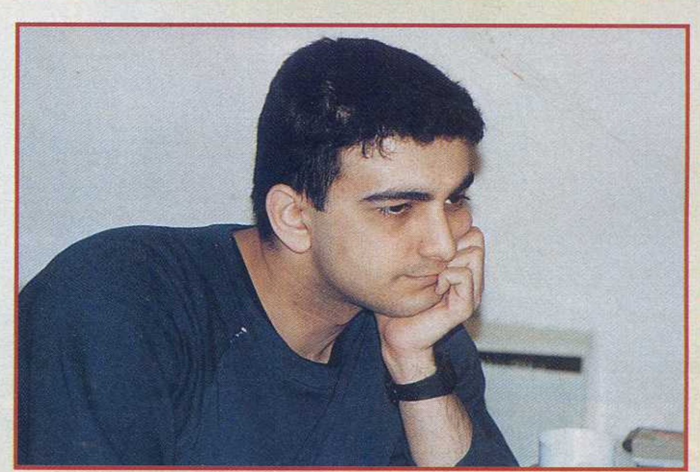


PAR DEREK DELA FUENTE





en compte le fait qu'il ne pourra porter qu'une faible charge ; et dans Sabre Team, tout doit être pris en compte. Après la phase d'équipement, on attaque l'une des cinq missions composées de plusieurs scénarii : jungle, ambassade, désert... Le jeu se déroule sur une vue en 3D isométrique représentant le terrain des opérations. L'une des missions se déroule, par exemple, sur un "ocean liner" qui a été détourné par des terroristes. L'équipage et les passagers sont évidemment détenus en otages. L'objectif est de simplement tuer les terroristes -ici, pas de négociations possibles-. L'interface est très intuitive, employant uniquement la souris. On peut ainsi diviser l'équipe pour donner des ordres individuels. Sabre Team est très réaliste, puisqu'il tient compte des "champs de vision", les ennemis n'apparaissant que s'ils sont "visibles" et surtout "regardés". Quelqu'un peut se trouver à côté de l'un des hommes, mais n'apparaîtra que si celui-ci le regarde. Sabre Team se joue par tours, seul ou jusqu'à quatre, contre l'ordinateur ou non. S'il comprend des phases d'action comme le tir, il nécessite surtout un grand sens tactique. En cela, il se rapprocherait davantage des échecs, car il n'est pas seulement question de "cartonner".



Omar Ayisha, le programmeur de Sabre Team, qui nous refait sa propre version du Penseur...







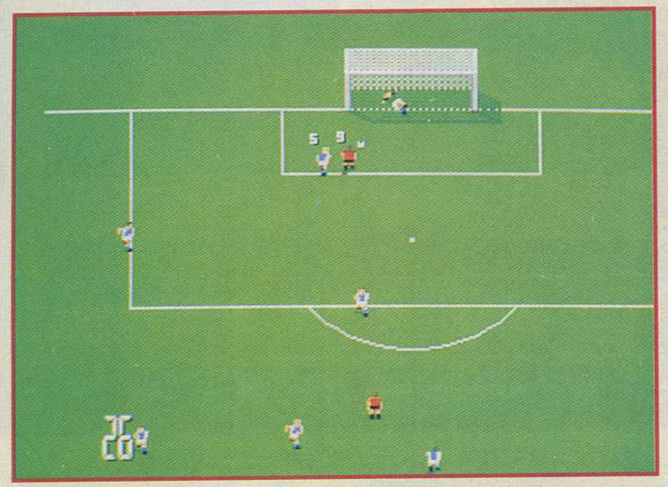
Manchester United II

STANDARDS : PC/AMIGA
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 1994 • PHOTOS : AMIGA

Quel joueur de foot français fait partie de Manchester United ? C'est bien sûr le "peintre" Eric Cantona. Krisalis croit pour cette raison que Manchester Limited II recevra un excellent accueil en France. Le premier volet, plus axé sur le management, se complète ainsi d'un jeu axé sur l'action. Manchester Linited II est complètement différent du premier volet : la vue est désormais "de dessus" et non plus "de profil". Le Responsable des Relations Publiques de Krisalis, Tim James, explique que l'une des raisons pour lesquelles ils ont "acheté" la licence de Manchester, est que personne ne détestent cette équipe, au contraire, puisqu'elle dispose du plus grand club de supporters européens. Manchester United ayant remporté la Première Ligue la saison passée, Krisalis a décidément fait le bon choix. L'acheteur de jeu de foot aime bien voir la situation sur le terrain, plutôt que de grands sprites et c'est pour cela que Krisalis a adopté ce format. Le programmeur du jeu, devenu depuis un directeur de Krisalis, a écrit un nouveau moteur. Sensible Soccer était avant tout un excellent jeu à deux, et ensuite, une bonne représentation des matchs, dit Tim, et

KRISALIS

Manchester United II (suite)



nous voulons améliorer les deux points. Une nouvelle caractéristique consiste en un Tacti Grid. Avant un match, on peut désormais déterminer les différentes formations et les réactions des joueurs, selon les événements du match. De nombreuses options d'attaque et de défense amélioreront le réalisme. On peut ainsi indiquer à chaque joueur la tactique à employer. Tout comme dans un vrai match, on pourra tenir compte des attributs techniques des joueurs pour faire sa sélection. La partie management restera cependant très simple. Manchester Limited II comporte toutes les grandes équipes européennes -on pourra ainsi s'amuser à faire affronter Manchester et Milan, histoire de voir le résultat des courses-. Le soin consacré aux détails et aux formations risque de faire de Manchester Limited II, le plus précis des jeux de foot arcade. Wait and see...









Tim James, le R.P. de Krisalis, croit si fermement au succès de Manchester Limited II qu'il en rigole d'avance.



Souper Trek, Search for Stock



STANDARDS : PC/AMIGA
SORTIE PRÉVUE : 1994 • PHOTOS : AMIGA

Ce soft a été présenté à Krisalis par deux prof sur BBC Acorn, une bécane typiquement anglaise, mais l'éditeur a été si séduit par l'idée, qu'il s'apprête à adapter le jeu pour d'autres plates-formes. Si le scénario et le concept sont inchangés, les graphismes ont bénéficié d'améliorations de taille. Souper Trek ressemble beaucoup à Lemmings, mais il est suffisamment séduisant pour ne pas craindre la comparaison. L'histoire est simple : pour empêcher une population de mourir de faim, on contrôle des droids-agriculteurs qui cultivent des plantes qui grandissent et marchent vers une marmite de soupe. C'est une course contre la montre où l'on dispose de six droids pour "finir" chacun des tableaux -qui parfois scrollent partiellement-. Le contrôle se fait comme dans Lemmings, en cliquant sur le droid pour le guider vers un lieu où il plantera ses graines. Des murs et des obstacles gênent l'évolution du droid vers sa destination. C'est là



l'objectif du jeu. On doit surmonter les obstacles. Evidemment, parfois, il faudra former une chaîne avec tous les droids pour atteindre un emplacement inaccessible. Quand on place le curseur sur un droid, il se déplace tout en conservant sa propre gravité et inertie. Une fois les graines plantées, les plantes grandiront, marcheront vers la marmite, et on accèdera au niveau suivant. Pour compliquer tout ça, il y a une barre d'énergie qui diminue chaque fois qu'on utilise l'inertie. Ben ouais, ça a l'air très bizarre tout ça, mais ça marche !







Richard Teathen, le programmeur de Legend, inimitable dans son numéro de pince-sans-rire.



Legend

STANDARDS : PC/AMIGA
SORTIE PRÉVUE : 1994 • PHOTOS : AMIGA



Il s'agit d'un jeu d'action et de stratégie fondé sur la mythologie. Le monde est sous le joug du Mal, et c'est à vous qu'il revient de le sauver. Le joueur doit accomplir cinq quêtes, en déplaçant un petit personnage pour le faire interagir avec le décor et les objets. De nombreux puzzles compliquent la tâche, et récolter les objets est de première importance. Chaque niveau propose un personnage différent à diriger : un Amérindien, un Egyptien, un Chevalier de la Table Ronde, etc. Il faut, par exemple, ramener des griffes d'ours ou des plumes d'un aigle géant à un sorcier. La résolution des énigmes constitue l'essentiel du jeu, mais de nombreux passages d'action ponctuent la réflexion. De plus, il faudra parfois converser avec les habitants pour comprendre et obtenir des indices sur les énigmes. Même si Legend n'est pas époustouflant graphiquement, il possède un excellent gameplay avec ses personnages magiques et ses zones de jeu particulièrement vastes...









Les Jeux les plus funs

TANX
Détruisez le tank adverse en modifiant l'angle et la puissance de tir de votre canon.
5 DRAGON TILES
Tout simplement le meilleur MahJong sur Amiga
EMERAUDE EMPIRE
Vous devez ramassez toutes les disquettes et les ramener jusqu'au lecteur sans vous faire latter.
Disquette réf : AM 1

WELLTRIX
Un Tétris en 3D, c'est un jeu de fou. Mais quand on a compris quelques principes, c'est super.
CARD SHARP
Cinq réussites de cartes pour les plus patients.
Disquette réf : AM 9

4 HELLZONE I et II
Un shoot 'em up horizontal qui vous emmène au coeur d'un complexe Hi-Tech rempli d'ennemis.
OBLIVION
Un jeu mythique, sauvez les humains des griffes des extra-terrestres qui essaient de les enlever.
Disquette réf : AM 300

KLAKTRIX
Une variante de Tétris, regroupez les couleurs
DR MARIO
Même principe avec des microbes qu'il faut tuer en plaçant bien les pièces.
TESERRE
Un Tétris d'une qualité technique exceptionnelle.
THE BRAIN
Le morpion en 3D, c'est une prise de tête totale.
Disquette réf : AM 301

7 STRIKE BALL
Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales et de superbes graphismes. Bref, c'est tout bon.
Disquette réf : AM 302

DRIPGAME
Un jeu délirant sur le principe du PacMan avec des super graphismes et des animations rapides.
Disquette réf : AM 305

BALL
Un des meilleurs casse-briques avec de bonnes animations et de nombreuses options.
MICROBES
Empéchez un inféction en tirant sur les bactéries.
E-TYPE
Un shoot'em up dans la tradition des Astéroïds.
Disquette réf : AM 303

6 THE LAST REFUGE
Pourfendez les manants qui cherchent à envahir votre château. Vous êtes un fier chevalier parbleu. Alors défendez votre château et méritez les faveurs de la princesse.
Disquette réf : AM 307

KASTEL KUMQUAT
Vous cherchez un trésor dans un château futuriste plein de surprises, des systèmes de sécurité vous méneront la vie dure, des passages secrets se dévoileront si vous marchez sur des dalles, etc...
Disquette réf : AM 309

CHESS 2.0
Un excellent jeu d'échecs qui dispose de beaux graphismes et de nombreux niveaux de difficulté.
PICK OUT
Un jeu de Memory aux graphismes futuristes.
Disquette réf : AM 312

1 WONDERLAND
Un superbe jeu de plateaux, vous devez marcher sur toutes les dalles pour pâsser les niveaux
RUSH HOUR
Vous devez traverser une route très fréquentée. C'est le jeu Frogger avec plein de nouveautés.
Disquette réf : AM 313

TANK ATTACK
Deux joueurs pilotent des chars futuristes dans un labyrinthe et essaient de se tirer dessus. Pour corser les choses, des bonus apparaissent aléatoirement à l'écran et donneront à celui qui les prend des avantages considérables.
Disquette réf : AM 314

3 GIDDY
Vous guidez un personnage et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils vous seront utiles pour résoudre des énigmes.
Disquette réf : AM 400

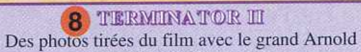
NEBULA
Un shoot'em up en 3D, vous défendez une zone contre l'intrusion de vaisseaux ennemis.
PICK A BRICK
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Mah-Jong avec quelques variantes originales.
Disquette réf : AM 401

2 INTERLOCK
Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Ce jeu est une véritable torture pour nerfs.
TRAILBLAZER
Vous guidez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc..)
QUADRIX
Des pièces arrivent des quatre cotés de l'écran. Il faut déplacer celles déjà en place pour que la nouvelle arrive sur une pièce identique.
Disquette réf : AM 406

DILEMMA
Emboiter des pièces aux formes tordues pour reformer des carrés n'est pas des plus évident.
ATTAKS
Il faut placer ses pions à coté des pions adverses pour les prendre selon le principe du GO.
NUMBER FUMBLER
Un jeu de taquin qui bénéficie d'une réalisation de très bonne qualité.
Disquette réf : AM 415

POD
Des bêtes bizarres arrivent de partout. Avec votre canon hyper rapide, vous tirez sur tout ce qui bouge. C'est un délire total.
Q-BIC
Un clône de Q-Bert, classique du genre.
Disquette réf : AM 416

Les Démos les plus folles

8 TERMINATOR II

Des photos tirées du film avec le grand Arnold SCHWARTZENEGER.
Disquette réf : AM 117

TECHNOLOGICAL DEATH
Les démos s'inspirant de la fameuse State of the art sont très à la mode. Voici l'une des meilleures du genre produite par Mad Helks
Disquette réf : AM 324

EXTENSION
Une débauche d'effets spéciaux nous tombent dessus, on en prend plein la tronche
Disquette réf : AM 326

9 INTERFERENCE
L'Amiga est une machine fantastique et c'est ce que prouve cette démo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques géniales. Pas de doute, c'est une valeur sure. Toutes nos félicitations aux programmeurs
Disquette réf : AM 327

NOVA SLIDE SHOW
Cette disquette contient pas moins de 15 superbes images ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la science fiction. Vous y trouverez des images de vaisseaux, des paysages surnaturels ou encore des représentations d'êtres qu'on ne rencontre, heureusement, pas souvent.
Disquette réf : AM 426

MIND RIOT
Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées, et le tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.
Disquette réf : AM 427

LETHAL EXIT
Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et nous prouve (si c'est encore nécessaire) que ce groupe a aquis une excellente maîtrise de la bécane, du grand art.
Disquette réf : AM 429

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

Tous les logiciels présentés fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600 et 1200.

Les cadeaux de F.I.

Le premier cadeau de F.I est la qualité des logiciels proposés.
(Nous testons tous les mois plus de 500 logiciels pour vous proposer les meilleurs)

Le second cadeau est le prix de nos disquettes.
(30 francs pour une disquette qui peut contenir jusqu'à 4 jeux)

Pour le troisième cadeau, il aurait été facile de vous offrir un stylo qui coule, un agenda avec une seule page ou un briquet qui ne s'allume pas mais nous avons préféré vous offrir ce que nous avons de mieux alors nous vous offrons deux jeux de notre sélection, CAVERUNNER et TRANSPLANT.



Erotisme

TETRIS SEX SPECIAL
C'est un Tétris classique à part un petit détail, il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran. C'est déjà pas facile comme ça mais là, il devient impossible de se concentrer.
Disquette réf : AM 315
Disquette réservée aux adultes

DIRTY MOVIES
Des scènes pornographiques extraites de films apparaîssent à l'écran. Vous activez les personnages avec votre joystick
Disquette réf : AM 317
Disquette réservée aux adultes

10 THE SEXY BEST OF
Cette disquette contient une dizaine d'images des plus belles jeunes filles qui posent dans les magazines spécialisés.
Disquette réf : AM 424
Disquette réservée aux adultes

UTOPIA
Encore 10 images érotiques de premier choix sur cette disquette.
Disquette réf : AM 211
Disquette réservée aux adultes

HOT SHOTS
Cette démo pornographique mérite le nom de mégadémo car sur une musique entrainante, elle alterne des images et des animations X de très bonnes qualités.
Disquette réf : AM 20
Disquette réservée aux adultes

11 EROTIC SLIDE
Voici la charge érotique d'une floppée de jeunes filles aux charmes torides.
Disquette réf : AM 318
Disquette réservée aux adultes

GREAT JEAN MARC ADVENTURE
C'est l'histoire d'un mec retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héro.
Disquette réf : AM 212
Disquette réservée aux adultes

MY FAIR LADY
Toutes une collection de photos érotiques issues des meilleurs magazine spécialisés. Ces photos sont en noir et blanc, ce qui nous a permis d'en mettre 17 sur cette disquette.
Disquette réf : AM 121
Disquette réservée aux adultes



Les plus pratiques

KICKSTART 1.3
Le programme idéal pour les possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200. Il transforme votre ordinateur en Amiga 500, ce qui vous permettra d'utiliser une bonne partie des logiciels qui étaient incompatibles.
Disquette réf : AM 24

KICKSTART 2.0
Le même que le précédent pour les possesseurs d'Amiga 500 avec 1 Mega octet de mémoire RAM. Il le transforme en Amiga 500+, ce qui permet de charger le Workbench 2.0 plus puissant que le 1.3.
Disquette réf : AM 25

UTILITAIRES 1
Cette disquette contient plusieurs utilitaires dont SUPERDARK (économiseur d'écran modulaire), ARQ (remplace les requesters par des fenêtres animées), UPD (associe des ressources sonores aux différentes actions) et encore beaucoup d'autres.
Disquette réf : AM 27

UTILITAIRES 2
Une foule d'utilitaires très pratiques comme NOCLICK (évite le cliquetis des lecteurs vides), NO-ERRORS (pour utiliser les disquettes défectueuses), POWER-SNAP et SNAP (utilitaires de capture d'écran), etc...
Disquette réf : AM 29

12 COLOR IT
Pour avoir la paix et occuper les petits, voilà un programme de coloriage. Il dispose de cinq dessins à colorier en choisissant les couleurs sur une palette avec la souris.
Disquette réf : AM 328

GINA 2.0
Une horloge parlante avec une voix très humaine. Elle propose plusieurs types d'alarmes (RDV, Debout la dedans, etc...)
Disquette réf : AM 28

13 COPIEURS
Cette disquette contient tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains fonctionnent sur le 500, d'autre sur le 500+, 600 ou 1200.
Disquette réf : AM 432

COMPTABILITE
Un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Idéal pour tenir à jour vos comptes.
Disquette réf : AM 431

14 PROTRACKER 3.1
Voici le logiciel de création de soundtracks le plus complet. Cette disquette contient quatre modules que vous pourrez écouter.
Disquette réf : AM 430







F.I. vous offre

CAVERUNNER et **TRANSPLANT**

Le plus fendant des BoulderDash que nous ayons vus. La réalisation est excellente à tous point de vue.

Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant.

Ces deux jeux fonctionnent sur AMIGA 500. Ils fonctionnent sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec le Kickstart 1.3 (disquette AM 24)

Ces deux jeux seront joints à toutes les commandes.
Si vous voulez recevoir uniquement ces deux jeux, renvoyer nous le bon de commande en réglant uniquement les frais de port, soit 15 francs.
(Offre valable jusqu'au 15 janvier 1994)

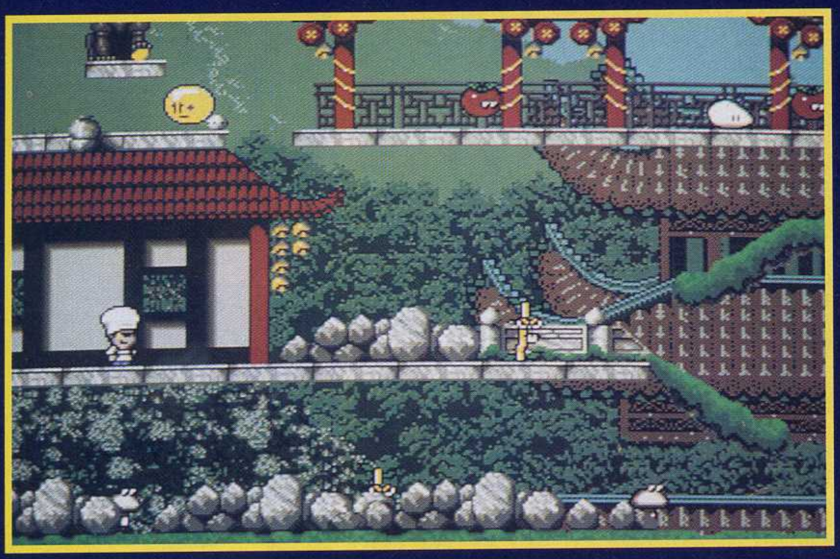
Bon de COMMANDE à retourner à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au **83 90 28 00**

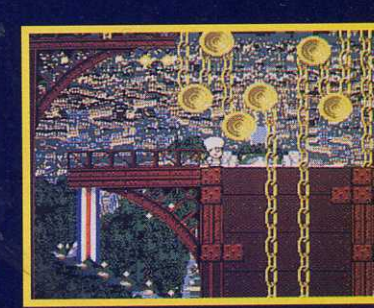
NOM ________________ PRENOM ________________
N°____ RUE ________________________________
Code postal __________ VILLE ________________
Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ Chèque ○ Mandat
○ Carte de crédit Nom ________________
Numéro de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration _ _ - _ _

○ Je commande_____ disquettes au prix de 30 frs chacune (250 frs les 10) et je recevrai les deux jeux en cadeau.	francs
○ Je désire recevoir uniquement les deux jeux en cadeau et je paie seulement les frais de port.	0 francs
Frais de port	15 francs
TOTAL	francs

Liste des disquettes commandées : ______________________

OUT TO LUNCH





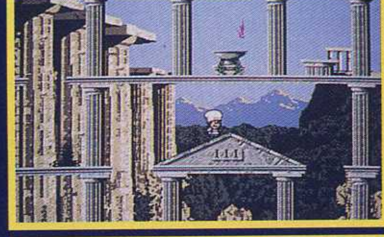


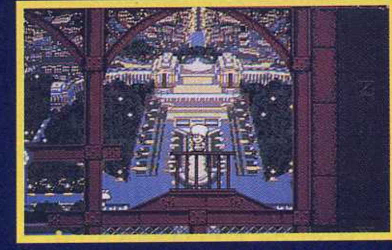
MINDSCAPE
AMIGA 1200/CD32
PHOTOS : AMIGA

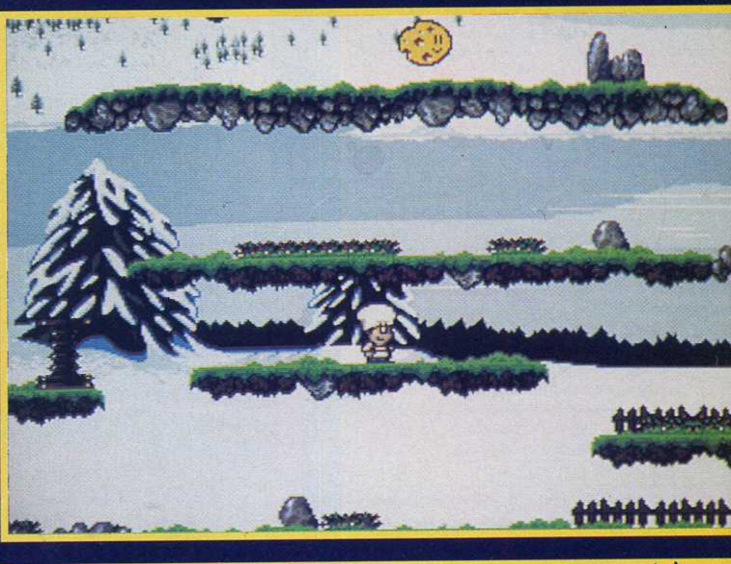
C'est vraiment pas de chance, ce qui arrive à Pier le Chef, le héros de Out to Lunch. Toute la nourriture qu'il avait soigneusement stockée dans son réfrigérateur, s'est échappée, et notre ami doit parcourir le monde de long en large et en travers pour la récupérer. L'aventure démarre en Suisse et se poursuivra dans différents pays du monde (Grèce, Allemagne, France...) où Pier devra collecter les végétaux typiques. Il dispose d'un filet pour capturer les inestimables plantes. La quantité de plantes qu'il doit capturer varie, et un compteur permet de suivre les exploits. Une fois le quota de plantes récolté, il faut trouver la sortie le plus rapidement possible. Bonne nouvelle : Pier ne peut pas mourir, mais juste perdre quelques précieuses secondes pour effectuer son ramassage... enfin, "juste", façon de parler bien sûr, puisque le jeu se déroule en temps limité, vous vous en doutez bien ! A part le temps, un autre obstacle s'oppose à la réussite de Pier : un autre Chef se trouve également sur le même tableau, et il fera tout ce qu'il pourra pour gêner Pier, comme par exemple ouvrir les cages où sont capturées les plantes. Mais ce n'est pas tout, des parasites tentent également de bouffer ces malheureuses plantes, et c'est évidemment un autre problème à résoudre. L'ensemble est très drôle. Différentes variantes de jeux de plates-formes ont été utilisées et tous les écrans possèdent un fond en scrolling parallax. De nombreux niveaux secrets sont à découvrir... plus nombreux que les niveaux "officiels" même ! Les niveaux possèdent leurs propres méchants et leurs propres plantes qui réagissent évidemment différemment. Il faut faire preuve d'imagination pour finir un niveau, même s'il existe plusieurs voies de sortie. En fait, dans Out of Lunch, plus on explore, et plus on en voit. Il faut repérer les chemins les plus courts ou les plus faciles pour éviter les ennuis. Tous les tableaux -il y en a quatre par niveau- sont composés d'au minimum 30 écrans ! Enfin, la bande son a également été soignée. Bref, avec tout ça, si les possesseurs d'Amiga 1200 et d'Amiga CD 32 ne sont pas contents...

DEREK DELA FUENTE











BATTLE ISLE 2







Toujours aussi simple d'emploi, ce nouveau Battle Isle est beaucoup plus beau que le précédent. Sur l'écran principal, pas beaucoup de changements. Certes, c'est un peu plus fin mais le grand changement n'est pas là. En effet, c'est l'apparition de la 3D qui vient changer l'aspect de ce jeu. Lorsqu'on désire se renseigner sur le look de certains bâtiments ou unités adverses, celles-ci s'inscrivent dans une fenêtre 3D. De même, les armes, lorsqu'on désire prendre connaissance de leurs caractéristiques, bénéficient de la même qualité d'affichage. Ça, c'est pour l'aspect visuel car en ce qui concerne le jeu proprement dit, on assiste à un changement capital. Dans Battle Isle 1, les combats étaient résolus par l'ordinateur qui comparait vos chances de gagner à celles de la machine et en déduisait qui détruirait l'autre. Ici, rien de tel puisque vous mettrez la main à la pâte. À chaque rencontre, le jeu passe en 3D et vous pouvez diriger réellement le combat. Pendant ce type de scènes, le graphisme est superbe et surtout particulièrement fin. Mieux encore, c'est rapide et fluide. Que demander de plus ? On ne sait trop car le jeu propose également 50 types d'unités navales, aériennes ou terriennes, des villes bénéficiant de décors 3D et des paysages divers. De plus, Battle Isle 2 offre l'opportunité de jouer à 7 et même de connecter deux machines au moyen de Modem ou câble Null-Modem. Remarquez, c'est impressionnant, dit comme ça... Mais avez-vous déjà essayé de brancher 7 machines entre elles ? Je veux : rapport à l'encombrement. Inutile de préciser que si vous ne possédez pas une table de 30 m², c'est pas la peine d'y penser... Bref, date de sortie de la merveille : janvier.

BLUE BYTE
PC / PC CD / A 1200 ET CD 32
PHOTOS : PC

LES ARMES

On peut prendre connaissance des caractéristiques des armes. Celles-ci tournent dans une fenêtre 3D, ce qui permet de les admirer sous toutes les coutures. Enfin les rivets.



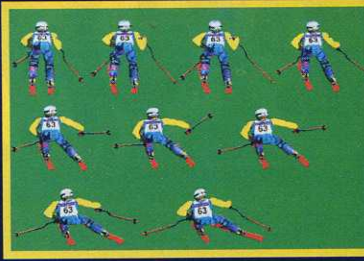








SUPER SKI 3





Les Jeux Olympiques sont toujours une excellente occasion pour sortir tout un tas de logiciels de sport . Une fois n'est pas coutume, Microïds nous prépare un soft révolutionnaire. Certes, le moteur du programme n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais déjà, le peu que nous ayons pu voir nous enflamme littéralement le bâton. Vous vous souvenez de SuperSki 2 ? C'est bon, vous pouvez jeter la disquette, la broyer, lui marcher dessus, la découper à la tronçonneuse, l'enterrer dans le jardin de votre voisine, lui exploser la gueule (à la disquette)... Bref, vous pouvez l'oublier. Les horribles graphismes vectoriels cèdent la place à de superbes textures (non définitives), et la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce que pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski. C'est exactement ce que tentent de reproduire les programmeurs de Microids, et c'est qu'ils y arrivent, les bougres !

Ce mardi 14 à 11 h 23, seule l'épreuve du slalom fonctionne parfaitement. On peut, d'ores et déjà, diriger le personnage entre les piquets et se prendre de méga-pelles de la mort. Le résultat est vraiment probant et il me tarde de voir la suite. Les deux autres épreuves accessibles sont le saut à ski et la descente. Dans le premier, seules les routines de caméra sont programmées et il est impossible de jouer. En revanche, la descente fonctionne à peu près, mais c'est carrément injouable. Dans sa version finale, SuperSki 3 comprendra sept épreuves, dont le surf, quatre sites connus et plusieurs pistes par site. De plus, vous pourrez ajuster la taille de la fenêtre ainsi que le nombre de détails, afin de conserver une fluidité d'animation suffisante sur les machines les plus faibles. Toujours est-il que ça a l'air d'avancer à grands pas . Microïds nous promet une jouabilité exceptionnelle. Si Microïds respecte cette condition, ils auront, sans l'ombre d'un flocon, le meilleur soft du genre.

LORD BONNET DE LAINE

...ROIDS
...TIE PRÉVUE :
...RS
...OTOS : PC







"Je me souviens de l'incontrôlable nervosité de la première fois ..."

On était bien loin des vols d'entraînement sans zincs ennemis en maraude et sans Zéro bourrés d'explosifs et de bombardiers Kate surgissant du soleil levant et fonçant tout droit sur les bâtiments de la flotte.

Mais soudain la sirène se mit à hurler. Je réagis sans avoir le temps de penser. Tous mes sens s'éveillèrent à l'odeur mêlée du kérosène et des embruns de l'océan, au vacarme assourdissant des moteurs et du feu des batteries anti-aériennes. Au tableau de bord, les témoins et les interrupteurs semblaient tourner autour de moi. Mais lorsque le chef de pont me fit signe que mon tour était venu pour l'envol, l'instinct reprit le dessus. J'emballai le moteur de mon Wildcat, fis le signe de croix, et poussai à fond la manette des gaz...

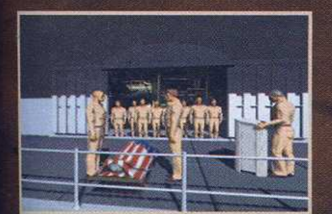
En quelques secondes, j'étais déjà au-dessus du bleu profond du Pacifique. A partir de ce moment, tout devint simple. Lorsque les balles traversent votre fuselage de part en part, l'heure n'est plus aux doutes. Tourner la guerre à son avantage... Modifier le cours de l'histoire... Frapper en souvenir de tous ceux qui sont morts à Pearl Harbour, Midway ou Guadalcanal... Et revenir entier.

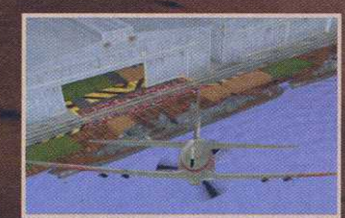
Mais avant cela, je fais des cieux mon territoire.

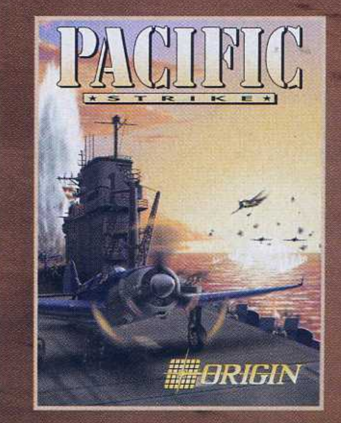














Complement de voix digitalisées (Speech Pack) disponible séparément.

Processeur recommandé: Intel486 DX2.



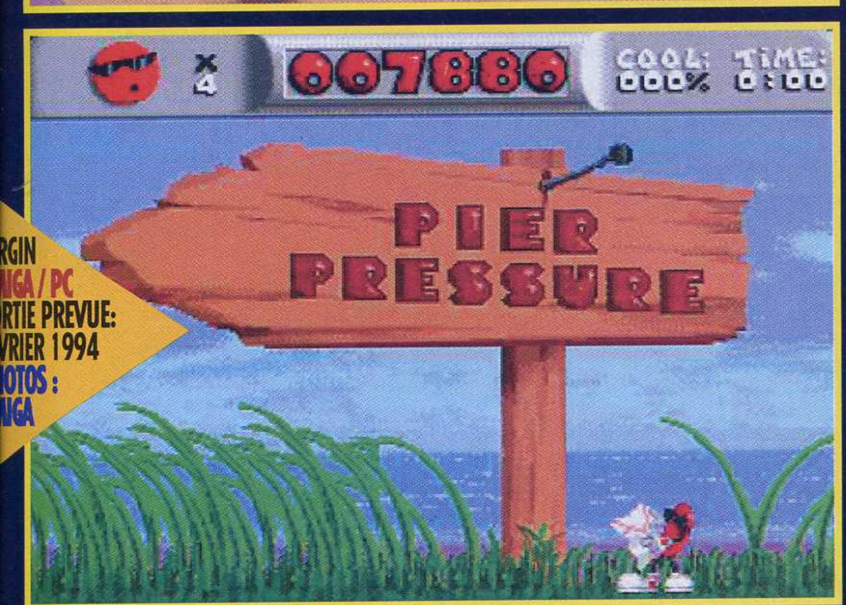
Distribué en Europe par Electronic Arts S.A., 12 Rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. En vente dans tous les bons magasins, par correspondance ou par telephone au: 72-17-07-83.

COOL SPOT









RGIN
IGA / PC
RTIE PREVUE:
VRIER 1994
OTOS :
IGA

Après un succès conséquent sur console, Cool Spot arrive sur micro. Ce succès vient en partie du charisme du héros du jeu, de son look particulier et amusant : une pastille rouge toute plate affublée d'une paire de mains gantées et de jambes souples et fines. Sans oublier l'ustensile qui donne sa classe à Cool Spot le bien nommé, la paire de lunettes de soleil.

Aussi souriant et rigolard soit-il, Cool Spot n'est pas moins habité par une tristesse immense, ses amis ont tous été enlevés par Wild Wicked Willy Will l'horrible, puis mis en cage. Pas trouillard pour un sou, Cool Spot s'en va donc à travers tout un tas de mondes différents pour les délivrer.

Ce scénario succinct cache, vous vous en seriez douté, un jeu de plates-formes des plus classiques. A son avantage, deux ingrédients non négligeables : la zone de jeu est très vaste et confine au plein écran, et les animations du personnage principal, Cool Spot lui-même, sont très réussies. Par contre, les scrollings multi-directionnels ne sont pas fluides fluides et bousillent un peu les yeux, quand on joue bien concentré. Espérons que ce défaut sera corrigé pendant la finalisation du jeu. Après tout, nous n'avons qu'une preview.

Le jeu est vaste, et propose 11 niveaux avec graphismes de fond et ennemis totalement différents, ainsi que 6 niveaux bonus. Dans chaque niveau, le but est de ramasser tout un tas de pastilles rouges disséminées un peu partout, puis de délivrer l'un des potes de Cool Spot enfermé dans une cage. Bien sûr, vous aurez droit aux incontournables bonus et vies supplémentaires à choper de-ci de-là. Pour vous aider à trouver la direction à emprunter pour retrouver vos amis prisonniers, de temps en temps, vous tomberez sur des mains gantées pointant directement sur les pauvres malheureux. Très pratique quand on sait que les niveaux sont bourrés de croisements, d'intersections, et qu'on se demande souvent où aller.

La bande son est plutôt amusante, avec une très nette coloration funky-reggae-groovy qui change des habituelles musiques bip-bip plonk-plonk qui secouent trop souvent les enceintes de nos moniteurs.

SEB



WINTER OLYMPICS



US GOLD
PC / AMIGA
SORTIE PREVUE : FEVRIER 1994
PHOTOS : PC

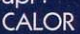
Même si les prochains Jeux Olympiques d'Hiver (du 12 au 27 février 94) ne se déroulent pas à Albertville, mais à Lillehammer en Norvège, les éditeurs se battent déjà sur l'exploitation de la licence. Et c'est US Gold qui a réussi à remporter la Médaille d'Or, puisque son Winter Olympics est le produit officiel des XVIIe J.O. d'Hiver. Winter Olympics propose d'entrer en compétition dans 14 des disciplines officielles : biathlon, descente, super-G, slalom géant, slalom, saut, bobsleigh, luge, patinage de vitesse et leurs variantes. Plusieurs modes de jeux offrent la possibilité de se familiariser avec le contrôle et de s'entraîner : les J.O. complets, les J.O. partiels -épreuve par épreuve-, les entraînements. Que ceux qui ne savent pas skier se rassurent, trois niveaux de difficulté -régional, national, olympique- permettent de se mesurer aux bons et aux moins bons. Le contrôle, au joystick ou au clavier, reste classique et change évidemment selon l'épreuve -le biathlon est à ce titre redoutable-. De même, les qualités requises ne sont pas les mêmes : on n'effectue pas une descente comme on pilote un bobsleigh (ben non !). Tout ça reste, vous en conviendrez, d'un classicisme bon enfant. Néanmoins, graphiquement, Winter Olympics "assure". Les séquences d'ouverture et de clôture sont relativement convaincantes, pas vraiment en cinémascope Technicolor avec tout plein d'effets spéciaux partout -en clair, pas en 3D Studio-, mais convaincantes. Les écrans intermédiaires et ceux des différentes épreuves sont impeccables. La perspective choisie pour chaque épreuve garantit une efficacité maximale. Mais rien ne vaut un dessin, et jugez par vous-même. L'animation a été très soignée, le personnage réalisant des mouvements plus vrais que nature... Ah la la, quel supplice de voir toute cette neige, ces virages en stem de perfection... pour moi qui adore dévaler les pistes, cheveux aux vents, argghhh ! Néanmoins, s'il reste à juger de la maniabilité et de la bande son indispensable, Winter Olympics se présente donc plutôt sous de bons auspices... Surtout quand on sait qu'il est possible de s'y affronter à quatre en même temps, youpi !

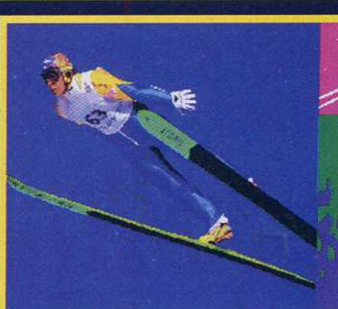
CALOR















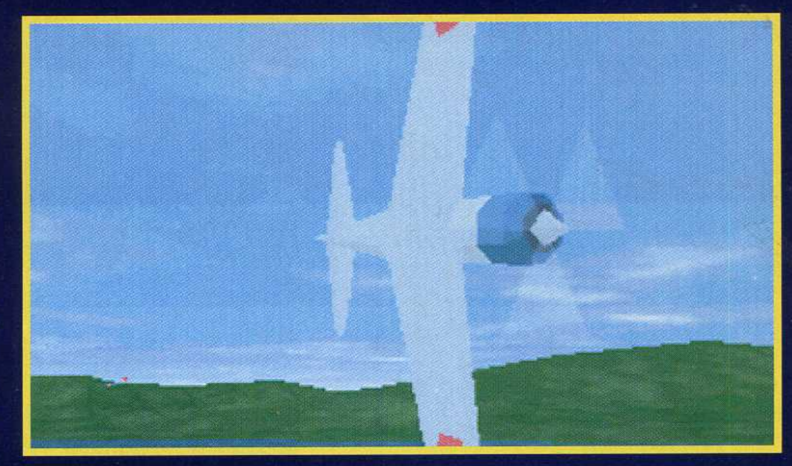
1942 PACIFIC AIR WAR

SUR PC
MICROPROSE
PHOTOS PC
MARS 1994

MicroProse repart de plus belle avec un simulateur de vol aussi axé sur l'action (ça ne m'étonnerait pas que ce soit pour concurrencer Pacific Strike...) que la stratégie. En effet, comme le titre l'indique, ce simulateur se déroule dans le sud-ouest du Pacifique pendant la Deuxième Guerre mondiale. On pourra évidemment choisir son camp (Japonais ou Américain) et piloter dix appareils historiques dont mes Zeros, les Corsairs et les WildCats. 1942 Pacific Air War ne propose pas moins d'une centaines de missions élaborées selon des recherches historiques, ainsi qu'un "mission builder". Cinq campagnes sont disponibles : la mer de Corail, Midway, les Salomon Orientales, Santa Cruz et la Mer des Philippines. Mais il ne suffit pas d'être un as du manche, encore faut-il être stratège, car 1942 Pacific Air War permet de contrôler les mouvements des détachements militaires. Des caractéristiques comme le Replay ou le jeu en modem (coopération ou duel) promet des affrontements passionnants. Mais le plus remarquable reste quand même les spécificités techniques.

En effet, les graphismes de 1942 Pacific Air War sont particulièrement soignés. Le sol et la mer sont mappés de textures réalistes, et les objets sont affinés par la technique de Gouraud. Un détail qui n'échappera certainement pas aux amateurs : c'est sans doute l'un des rares simulateurs, sinon le seul, dans lequel on voit les balles ricocher sur l'eau. Bien sûr, il est toujours possible, selon la configuration, de modifier le degré de détail/beauté de l'ensemble. Si la maniabilité est également bonne, gageons que 1942 Pacific Air War fera un maheur.

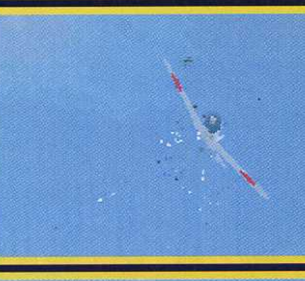
CALOR

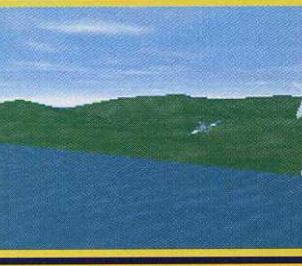


















MICROPROSE
PC, PC CD-ROM
FEVRIER 1994
PHOTO : PC

Les créateurs du tonitruant Rex Nebular et du mystérieux Phantom de l'Opéra reviennent avec un jeu d'aventure utilisant la même interface - ou presque-. Cette fois-ci, ils s'attaquent à l'heroic-fantasy. Le Royaume de Callahach est sous la main mise du terrible Sorcier Sanwe. Il apparaît tous les 20 ans dans une région montagneuse où il fait apparaître une forteresse surnommée "les Larmes du Dragon". Il en profite en même temps pour demander un tribut au peuple terrorisé par la menace d'un chaos éventuel. Il y a 20 ans, ce château a été sellé dans un champ de force magique par Ner-Tom un puissant magicien, votre défunt père, comme peut en témoigner une boule de cristal dans le château familial. Cette boule qui renferme un minuscule dragon -d'où son nom, la DragonSphere-, symbolise le terrifiant Sanwe et le champ magique qui le détient prisonner. Mais la boule commence à se briser. Mauvais présage puisque cela signifie que le sort est sur le point de s'estomper et que Sanwe va bientôt revenir hanter votre royaume. Evidemment, votre objectif sera d'entrer dans les Larmes du Dragon pour vaincre Sanwe. Malgré un script très "bateau", le scénario dévoilera peu à peu une intrigue beaucoup plus complexe qui passionnera tous les amateurs d'aventures épiques. Le monde de Callahach est en effet peuplé de multiples races et personnalités et il faudra composer avec elles pour arriver à vos fins. Les dialogues requièrent un sens psychologique et diplomatique rare. DragonSphere utilise la même interface que Rex Nebular et Return of the Phantom, ce qui permet des actions complexes et subtiles. On notera une grande amélioration des graphismes par rapport aux deux précédents titres et notamment un scrolling plus que correct pour un jeu d'aventure. L'animation des personnages quant à elle, exploite judicieusement la technique du rotoscoping -qui consiste à digitaliser des prises de vue de véritables acteurs-. Enfin, la bande-son est également fort correcte dans la version bêta.

CALOR









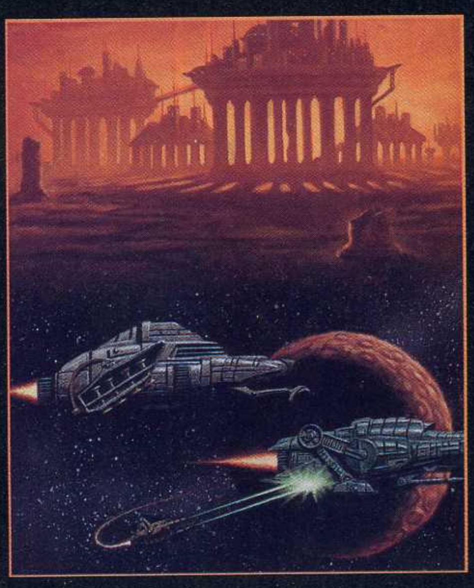
DRAGONSPHERE





Jusqu'où peut aller votre civilisation lorsque vous avez déjà atteint les limites?

Jusqu'aux étoiles



MASTER OF

ORION™




Au commencement, il y avait la Terre.

Les peuples s'affrontaient.

Les civilisations étaient en désaccord total.

Puis, peu à peu, la technologie triompha.

Les populations augmentèrent.

La paix régnait sur le monde, et l'on s'aventura à coloniser d'autres mondes.





Maintenant, vous pouvez parcourir la galaxie d'un bout à l'autre!

MASTER OF ORION

Le jeu de stratégie qui commence là où les autres s'achèvent

MICROPROSE

MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU

DISPONIBLE SUR COMPATIBLES IBM PC.

UFO



ROPROSE

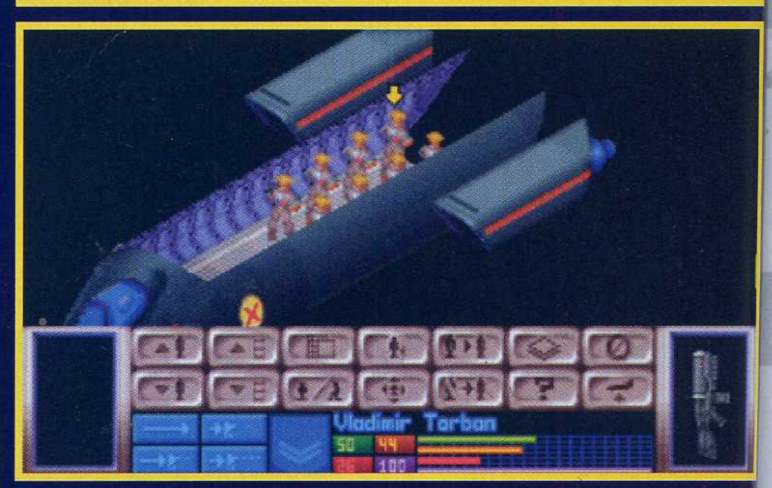
RTIE PREVUE :
BUT 1994
OTOS : PC

Nous sommes en 2017. Des quatre coins de la planète, des rapports alarmants arrivent signalant la présence d'OVNI. Très vite, un comité est créé afin d'enquêter sur les motivations de ces êtres étranges venus d'ailleurs. UFO vous place à la tête du Defence and Intelligence Security Council (DISC) dans un jeu mêlant stratégie et gestion. La tâche qui vous attend est rude, car vous ne tarderez pas à vous apercevoir que les intentions extra-terrestres sont loin d'être amicales. Lorsqu'une information relative à la présence d'un vaisseau vous parvient, vous envoyez un commando à sa rencontre, afin de le stopper. Tentez ensuite de récupérer des fragments pour étudier la technologie de ces belliqueux petits hommes verts. Une fois que vous aurez acquis suffisamment de connaissances sur le sujet, vous pourrez lancer des programmes de recherche scientifique et développer, à votre tour, vaisseaux et armements inspirés de cette technologie. Mettez également en route la construction de bases, un peu comme dans Sim City, tout autour du globe, afin de quadriller au mieux notre espace aérien. Tel quel, le soft serait déjà intéressant, mais attendez, car ce n'est pas tout ! En effet, lorsque vous envoyez une équipe à l'endroit où s'est écrasé un OVNI, le soft vous donne la possibilité de déplacer vous-même vos hommes à la manière de Space Crusade. Capturer (ou en dernier recours, tuer) des extra-terrestres, ou ramener des échantillons de matériaux à des fins d'études, sont vos principales préoccupations dans cette partie du jeu. Voilà donc un projet extrêmement prometteur, d'une profondeur à couper le souffle. Entre l'entretien et le réapprovisionnement de vos bases, les ordres de mission que vous passez à vos commandos et les investissements à réaliser dans la recherche, vous ne saurez plus où donner de la tête !

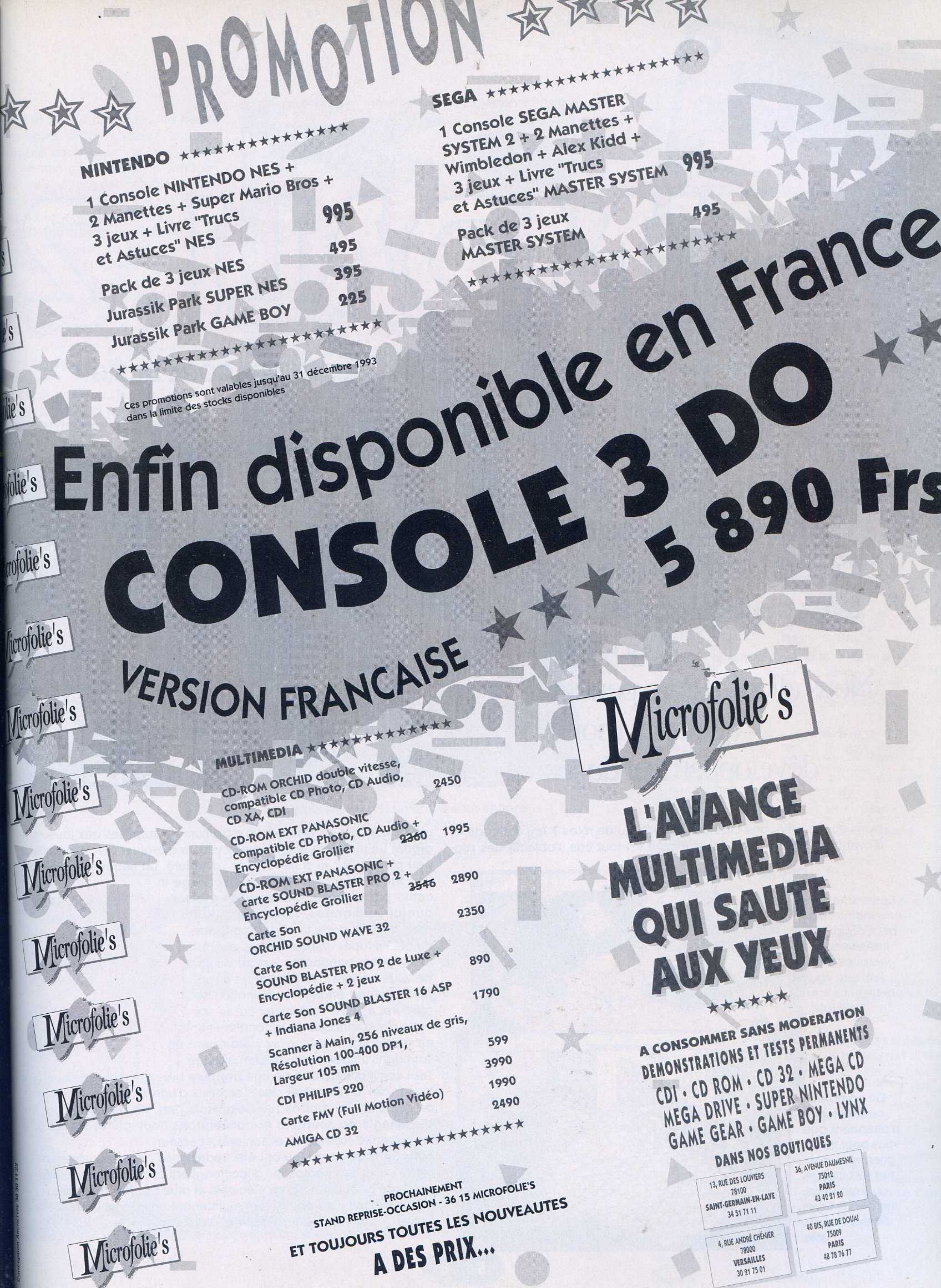
PINKY











PROMOTION
NINTENDO
1 Console NINTENDO NES + 2 Manettes + Super Mario Bros + 3 jeux + Livre "Trucs et Astuces" NES 995
Pack de 3 jeux NES 495
Jurassik Park SUPER NES 395
Jurassik Park GAME BOY 225
Ces promotions sont valables jusqu'au 31 décembre 1993 dans la limite des stocks disponibles
SEGA
1 Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + 2 Manettes + Wimbledon + Alex Kidd + 3 jeux + Livre "Trucs et Astuces" MASTER SYSTEM 995
Pack de 3 jeux MASTER SYSTEM 495
Enfin disponible en France
CONSOLE 3 DO
5 890 Frs
VERSION FRANCAISE
MULTIMEDIA
CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI 2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier 2360 1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier 3546 2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32 2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Encyclopédie + 2 jeux 890
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4 1790
Scanner à Main, 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm 599
CDI PHILIPS 220 3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo) 1990
AMIGA CD 32 2490
PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S
ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...
Microfolie's
L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX
A CONSOMMER SANS MODERATION
DEMONSTRATIONS ET TESTS PERMANENTS
CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD
MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO
GAME GEAR • GAME BOY • LYNX
DANS NOS BOUTIQUES
13, RUE DES LOUVIERS 78100 SAINT-GERMAIN-EN-LAYE 34 51 71 11
36, AVENUE DAUMESNIL 75012 PARIS 43 42 21 20
4, RUE ANDRÉ CHÉNIER 78000 VERSAILLES 30 21 75 01
40 BIS, RUE DE DOUAI 75009 PARIS 48 78 76 77



HEIMDALL 2

EDITEUR : CORE DESIGN

Core Design se décide à lever le voile sur l'un de ses nombreux jeux à venir, et pas des moindres : la suite de l'excellent Heimdall que vous avez peut-être eu au bout du joystick.
Nous allons suivre pendant quelques mois le développement du jeu.

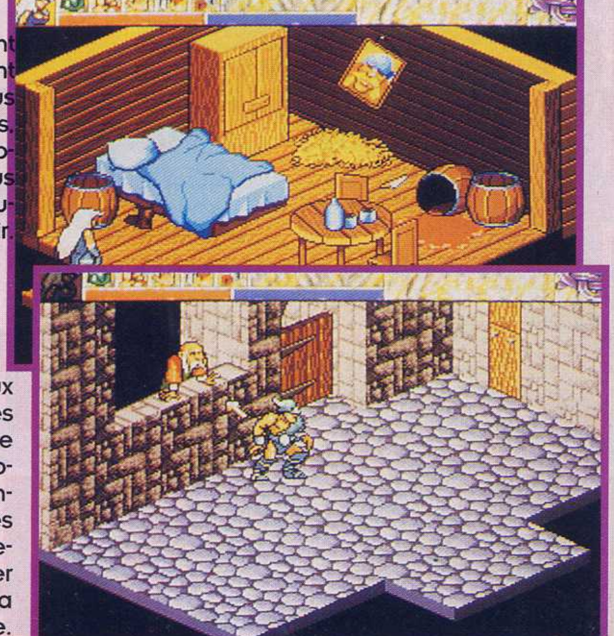


Dans quelle catégorie classer ce jeu ? Jeu de rôles ? Jeu d'arcade et d'aventure ? Ou un peu de tout ça ? En tout cas, l'objectif des programmeurs est de réserver un maximum de surprises aux joueurs, en offrant un jeu où le scénario ne cessera d'évoluer, de se dévoiler un peu plus au fur et à mesure de l'aventure. La séquence d'introduction laisse supposer que le personnage incarné par le joueur n'aura qu'à traverser quelques mondes, rejoindre Loki le dieu du mal dans la mythologie nordique, lui taper un peu dessus, et hop ! se reposer pendant le restant de sa vie. Que nenni ! Très bientôt il s'apercevra qu'une énorme machination se prépare, et c'est tant mieux car le scénario n'ira alors que de rebondissements en rebondissements, avec notamment un saut dans un autre monde bien étrange.

Tout commencera comme une aventure bête et archi classique, où le joueur devra récupérer des morceaux d'une amulette sacrée avant de rejoindre le diabolique Loki. Mais bref, ne dévoilons pas trop d'éléments du scénario et concentrons-nous plutôt sur les différences entre Heimdall 2 et son prédécesseur.

Tous les aspects du jeu ont été "redesignés". Vous constaterez aisément, au vu des photos qui accompagnent cet article, que les écrans affichent beaucoup plus d'éléments et plus d'objets que dans le premier Heimdall. Les objets sont maintenant animés, chaque scène regorge d'activité. Les animations sont rapides et fluides, et vous

1E PARTIE
STANDARD
AMIGA
SORTIE PREVUE:
MARS94



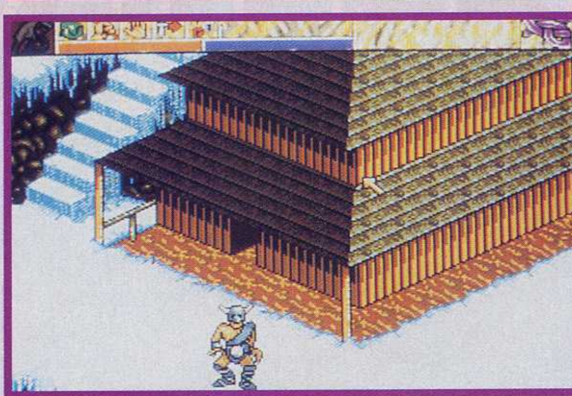
Les salles sont maintenant beaucoup plus intéressantes, remplies d'objets que vous pourrez manipuler à loisir.

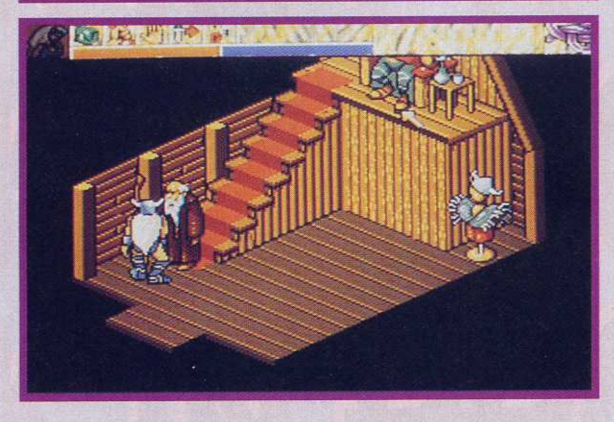
De nombreux personnages n'attendent que vous pour dialoguer, vous donner des indices ou éventuellement vous taper dessus dans la joie.

n'aurez plus à attendre une seule seconde entre chaque écran, chaque nouvelle scène s'affichant en un clin d'œil. Même la fabrication des potions est instantanée, et vous pourrez utiliser vos superbes découvertes immédiatement.
Inutile de dire que l'interface a subi, elle aussi, de grands chambardements, et qu'elle est maintenant simple et intuitive. Si tous les graphismes paraissaient un peu carrés et plats à l'époque du premier Heimdall, ce n'est plus le cas dans cette suite et les graphismes sont beaucoup plus réalistes et agréables.
Les scénaristes du jeu sont en train de se prendre la tête au maximum, pour qu'à aucun moment du jeu vous ne soyez bloqué bêtement dans une scène, et pour éviter le découragement et la frustration qui tombent parfois sur vos frêles épaules. La monotonie ne devrait pas pointer son sale groin non plus, grâce à la présence de très nombreux personnages avec lesquels vous pourrez dialoguer ou même combattre si le cœur vous en dit.
Le mois prochain, toujours dans la joie et la bonne humeur, nous irons encore un peu plus loin dans les détails de ce qui marquera la grande attaque du marché des jeux pour Core Design.

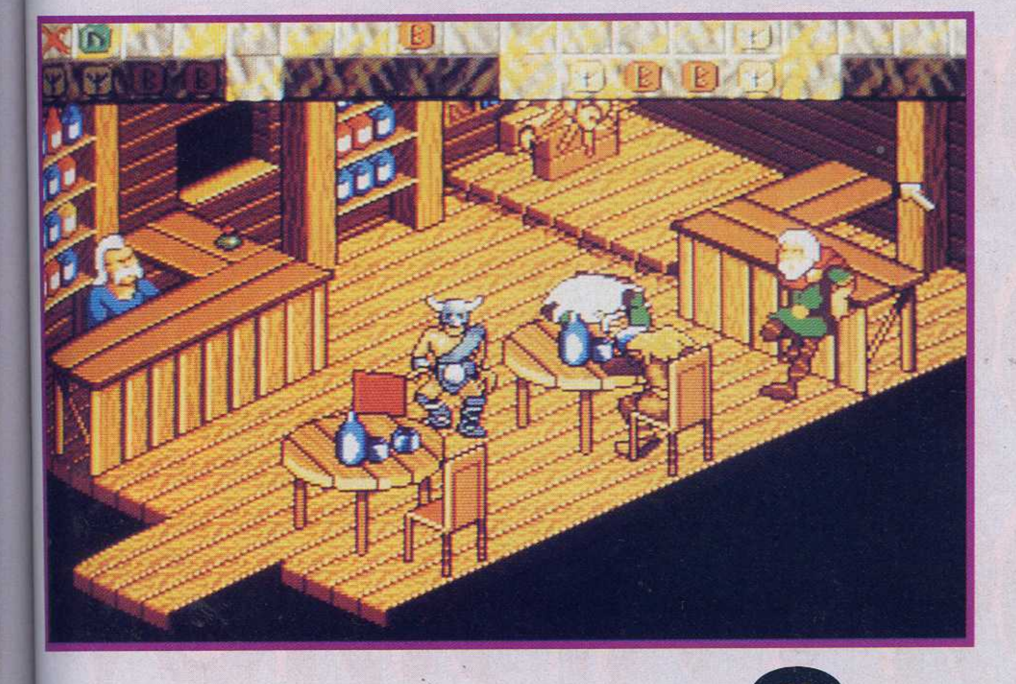
Derek dela Fuente







Les graphismes d'Heimdall 2 sont entièrement affichés en 3D isométriques. Plus jolis que ceux d'Heimdall premier du nom, ils ont gardé leur aspect cartoon gentillet.



JEUX CRACK

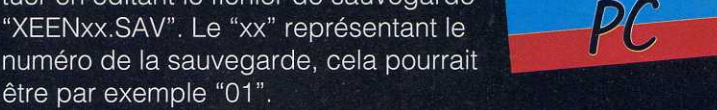
LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES

Bonjour. Ici le répondeur de Stef. Je ne suis pas là pour l'instant, mais vous pouvez me laisser un message en n'oubliant pas de rappeler vos coordonnées afin que je puisse vous contacter dès mon retour. Si vous appelez pour me filer des trucs et astuces par téléphone, soyez sympa, envoyez-les par courrier, parce que je passe deux heures tous les soirs à recopier les astuces qu'on laisse sur mon répondeur, je commence à en avoir assez. D'autant que comme les messages sont limités à 20 secondes, en général, ils sont du style "Salut Stef, voilà une astuce pour Shadow Warrior, il faut mettre l'octet 32 à l'offset BIIIIPPPP"! C'est trop frustrant, alors arrêtez, merci. STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

MIGHT AND MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN



Toutes les modifications décrites ci-dessous sont à effectuer en éditant le fichier de sauvegarde "XEENxx.SAV". Le "xx" représentant le numéro de la sauvegarde, cela pourrait être par exemple "01".
Pour avoir le maximum d'argent et de gemmes, éditez le secteur 26, et mettez la valeur "FF" aux déplacements suivants : 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393 et 394.
Pour posséder une réserve de 3 640 jours de nourriture, éditez le secteur 26, et mettez la valeur "FF" aux déplacements 367 et 368. Si vous utilisez l'équipe initiale proposée par défaut, l'équipe comprend Arturius, Typo, Badger, Zippo, Rebecca et Seymour. Il est possible d'augmenter le nombre de points d'impact et de sorts de certains personnages.
Pour Arcturius, éditez le secteur 5 et mettez la valeur "7F7F7F7F" à partir du déplacement 223. Pour Badger, éditez le secteur 15 et mettez la valeur "7F7F7F7F" à partir du déplacement 59. Pour Rebecca, éditez le secteur 6 et mettez la valeur "7F7F7F7F" à partir du déplacement 65. Pour Seymour, éditez le secteur 9 et mettez la valeur "7F7F7F7F" à partir du déplacement 299. Typo et Zippo ne peuvent pas jeter de sorts. Attention, ce truc permet d'augmenter les nombres actuels de points d'impact et de points de sorts, mais pas les nombres maximals. Les nombres maximals sont calculés en fonction des capacités primaires et secondaires des personnages. Après une nuit de sommeil, les nombres actuels de points d'impact et de points de sorts seront restaurés avec les nombres maximals habituels.

Joëlle "Europe" N'Guyen

PRIVATEER



Après avoir accepté une mission, éditez votre fichier de sauvegarde (.SAV) au secteur 0 et à l'octet 58, remplacez 80 par BF. Retournez voir votre commanditaire, il vous félicitera et vous donnera la mission suivante.
Une astuce pour voyager rapidement (utile surtout dans les premières missions). Au secteur 0, à l'octet 42, se trouve le chiffre en hexadécimal de la planète où vous stationnez : 27 pour OXFORD, 1F pour NEW CONSTANTINOPLE, etc. Essayez des variantes pour faire votre "tableau des destinations" (une trentaine en tout).
Et la cerise sur le gâteau : mettez la valeur 3B à cet endroit, et vous vous retrouverez sur le vaisseau alien.

Laurent Chatelais

ONE STEP BEYOND



Voici les 30 premiers codes :
Niveau 2 : 39943
Niveau 3 : 22881
Niveau 4 : 62824
Niveau 5 : 20169
Niveau 6 : 17457
Niveau 7 : 37626
Niveau 8 : 55083
Niveau 9 : 27173
Niveau 10 : 16720
Niveau 11 : 43893
Niveau 12 : 60613
Niveau 13 : 38970
Niveau 14 : 34047
Niveau 15 : 07481
Niveau 16 : 41528
Niveau 17 : 49009
Niveau 18 : 25001
Niveau 19 : 08474
Niveau 20 : 33475
Niveau 21 : 41949
Niveau 22 : 09888
Niveau 23 : 51837
Niveau 24 : 61725
Niveau 25 : 48026
Niveau 26 : 44215
Niveau 27 : 26705
Niveau 28 : 05384
Niveau 29 : 32089
Niveau 30 : 37473



NICKY BOOM 2



Voici quelques codes :
DRACO
ATIKH
FIRAM
LURNA
PALET
MIURA
SLORY

Olivier Schmitt

GRAND CONCOURS

Voici un nouveau concours dans Joystick: les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décérné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

LANDS OF LORE

PC

Histoire d'avoir 4000 pts de vie, de magie, et d'être peinard au niveau 15, éditez en hexa: SAVE 0XX.DAT (XX= numéro de votre sauvegarde). Vous retrouverez le nom de la sauvegarde dans la première ligne. Tout se passe dans le secteur relatif 0000.

Premier aventurier:	Dépl.:
Points de vie actuels:	122 et 123
Point de vie max:	124 et 125
Points de magie actuels:	126 et 127
Points de magie max:	128 et 129

Ex: si vous mettez 4711 en 122 et 124, vous obtiendrez 4423 points de vie sur un maximum de 4423 points.

Niveau de guerrier:	167
Niveau de voleur:	168
Niveau de mago:	169

Et ainsi de suite pour tous vos personnages .
A savoir que le schéma est le même et que chaque sauvegarde de personnage débute à la première lettre de son nom, ainsi il suffit de compter en partant de la première lettre du premier personnage choisi au début du jeu.

Djoe 161-11

TERMINATOR RAMPAGE



Editez le fichier de sauvegarde (.SAV et non .SAE), aux octets 75 et 76 du secteur 0, remplacez par AA AA. Vous aurez des munitions négatives et pourrez tirer autant que vous voulez !

Gregorio Zanon

MEGA LO MANIA



Si vous voulez voir la fin du jeu, qui est plutôt délirante, tapez ce code : "HZCDAPACCAY".

Frédéric Scherrer

CREEPERS

PC

Voici quelques codes (dans l'ordre, le niveau, le mode de difficulté et le code):

1	Easy	Aucun code	2	Easy	PLKNDZRTVK
3	Easy	TYNZXPRFSJ	4	Easy	KWFRTFTESP
5	Easy	PYLNVXZSVH	6	Easy	KJHDSLWEBD
7	Easy	HGKNDEPBEX	8	Easy	PLMKNJJPMT
9	Easy	PSFWLKCNMW	10	Easy	SNCCGHWPGX
11	Easy	YYRQQMNVZK	12	Easy	PYRTHZDHSL
13	Easy	FMNRXTKSLH	14	Easy	FCBLGHPWRT
15	Easy	CBSTPHQFCZ	16	Easy	FDNDBSLZCX
17	Easy	LLLVLSTKCM	18	Easy	LRSYZQPYDN
19	Moderate	CLCKNNMTTV	20	Moderate	PCNSPZMDHM
21	Moderate	NLQQBDNMGN	22	Moderate	NNBCTCKGDY
23	Moderate	CTBTCDPSMY	24	Moderate	SSPQRNCXZZ
25	Moderate	NQMNDBGGLN	26	Moderate	CSTQRSWLSF
27	Moderate	MCDNSMBXRV	28	Moderate	SRTDSCHPRG
29	Moderate	QSWDRFTGYH	30	Moderate	YBYCYQRKNS
31	Moderate	BSGTPWHWXW	32	Moderate	DMGDDFZTMB
33	Moderate	GPDLNSKYRP	34	Challenge	PPRRSCCBNF
35	Challenge	WTHYRCHGNS	36	Challenge	JGLHXQKKNM
37	Challenge	BHRTYYTRHB	38	Challenge	HSKPLYYQWR
39	Challenge	NSLCNCPHWY	40	Challenge	KNSTKDNNSY
41	Challenge	BPLJKQTYXZ	42	Challenge	GWGLDYGPKB
43	Challenge	SSTSRFHTRV	44	Challenge	BLNDKNPOSS
45	Challenge	CRTHSTDQYS	46	Challenge	GMFMLTPLSK
47	Challenge	QPWRYTMCSF	48	Challenge	NDSTFNCDSD
49	Challenge	RLPZHTYYRF	50	Challenge	FRNDLSSNTZ
51	Challenge	ZFHQWQFPSB	52	Challenge	TPLKRCBQQS
53	Challenge	MZVHQPSDPP	55	Brutal	ZSNDFCZPKK
56	Brutal	BMNZXPYTWH	57	Brutal	SPTTNBVWRM
58	Brutal	JDWVCXMTYL	59	Brutal	CTSFPTJBXN
60	Brutal	RWRQWTTXBD	61	Brutal	DPZLHGZVBD

Certains tableaux possèdent des objets qui réagissent au bruit. Il faut éviter de faire tomber les "Creepers", la meilleure solution étant de les faire ramper le long du niveau. On ne peut pas leur faire franchir d'obstacle en descente, mais ils peuvent monter d'un cran lorsqu'on leur met les poutres. Lorsque des "Creepers" sont cachés, vous pouvez les trouver dans des caisses ou dans des cocons. Il suffit donc de faire sauter les caisses ou que d'autres "Creepers" aillent délivrer ceux qui sont à l'intérieur des cocons.
Vous pouvez vous retrouver bloqué à certains niveaux par manque de passage vers le chaudron. Deux solutions s'offrent à vous, soit il faut pousser des blocs de pierre (différenciés des autres par des points sur leurs surfaces), soit vous devez user le sol sur lequel vous vous déplacez. Quoiqu'il arrive, seuls des rampants arriveront au but.
Dans les niveaux "LEGOS", il arrive que certaines cases soient transparentes. Déclenchez leur mécanisme de destruction en actionnant les personnages que vous trouverez, en particulier le spationaute.
Lorsque vous vous trouvez en présence d'un contenant des chaudrons métalliques gris et que vous pouvez poser des aimants, sachez que les chaudrons seront attirés vers ces aimants. Il est donc facile de soulever un "Creepers" avec un aimant sur son trajet. Puis, de le mettre dans le chaudron par la même opération.

Patrick Premartin

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES

ALIEN BREED

Branchez-vous sur une borne de l'Intex System. Sur la page du menu principal, tapez l'un des codes suivants, et lorsque vous vous déconnecterez du système, vous serez téléporté à un autre niveau.

Niveau 2 : AAJIHGDDC
Niveau 3 : CGGHDGGDG
Niveau 4 : HDICICCII
Niveau 5 : IDHEHDGCC
Niveau 6 : IJIIDIHEC
Niveau 7 : CFDFEFEFJ
Niveau 8 : JIIJIIIIC
Niveau 9 : AAAABAAAA
Niveau 10 : CCGDGBBBB
Niveau 11 : HHIAAJJIG
Niveau 12 : GGDDJJHFD
Niveau 13 : JIECBFGFF
Niveau 14 : HGGEDDCCB
Niveau 15 : HHHGFGDCC
Niveau 16 : IHDCHGHFF

Editez le fichier "ALIEN.EXE", cherchez "C60601BE04" et remplacez le "04" par "0A". Vous commencerez le jeu avec dix vies, au lieu de quatre pour le joueur 1.

Toujours dans le même fichier, cherchez "C6060FBE04" et remplacez le "04" par "0A". Vous commencerez le jeu avec dix vies au lieu de quatre pour le joueur 2.

Cherchez "C70602BE0000" et remplacez les "0000" par "6300". Vous commencerez le jeu avec 99 clefs pour le joueur 1.

Cherchez "C70610BE0000" et remplacez les "0000" par "6300". Vous commencerez le jeu avec 99 clefs pour le joueur 2.

Cherchez "C70602BE0000" et remplacez les "0000" par "6300". Vous commencerez le jeu avec 99 clefs pour le joueur 1.

Cherchez "C7060BBE0000" et remplacez les "0000" par "9999". Vous commencerez le jeu avec 99990000 crédits pour le joueur 1. Il est possible que cette astuce ne fonctionne pas si vous mettez l'option "SHARE ON".

Cherchez "C70619BE0000" et remplacez les "0000" par "9999". Vous commencerez le jeu avec 99990000 crédits pour le joueur 2. Il est possible que cette astuce ne fonctionne pas si vous mettez l'option "SHARE ON".

Cherchez "C60606BE01" et remplacez le "01" par l'une des valeurs ci-dessous, en fonction de l'arme que vous désirez au début du jeu pour le joueur 1.

"01" : Tir normal
"02" : Twinfire
"03" : Arc Flame
"04" : Plasma Gun
"05" : Flame Thrower
"06" : Triple Barrel
"07" : Laser

Cherchez "C60614BE01" et remplacez le "01" par l'une des valeurs ci-dessus, en fonction de l'arme que vous désirez au début du jeu pour le joueur 2.

Cherchez "C70604BE7F01" et remplacez le "7F01" par "E703". Vous commencerez le jeu avec 999 cartouches pour le joueur 1.

Cherchez "C70612BE7F01" et remplacez les "7F01" par "E703". Vous commencerez le jeu avec 999 cartouches pour le joueur 2.

Christophe "Arioch" Lemonnier

PC

TRANSARTICA

Voici comment créer son train comme on veut, en éditant la sauvegarde et en suivant ces indications:
A l'Offset $0011, se trouve le nombre de wagons que tracte le Transartica. A l'Offset $0012 se trouve votre volume de lignite, mettez 7FFF. A l'Offset $0014, se trouve votre volume d'anthracite, mettez 7FFF. A l'Offset $3023, les wagons sont décrits de la manière suivante : type du wagon, résistance du wagon ainsi que son contenu. Par exemple, 01000000, c'est la locomotive, alors que 03020000, c'est le boudoir. Plus la valeur de résistance est importante, et plus le wagon est solide.

Type de wagon :
01 Locomotive
02 Quartier Général
03 Boudoir
04 Observatoire
05 Prison
06 Alcatraz
07 Bestiaux
08 La foreuse
09 Le harpon
0A Vigie
0B Canon
0C Mitrailleuse
0D Lance-missiles
0E Citerne
0F Citerne de pétrole
10 Grue
11 Marchandise
12 Marchandise grande taille
13 Bio-serre
14 Frigidaire
15 Tender
16 Espion
17 Casernement
18 Casernement grande taille
19 Chaudière

Type de marchandises :
01 Poutrelles
02 Miissiles
03 Draisines
04 Antiquités
06 Alcool
07 Bois
08 Huile
0A Fourrure
0B Viande
0C Sel
0D Poissons
0E Fumier
0F Caviar
10 Cannes à pêche

FALCON

Stéphane "Falcon X" Marchand

EYE OF THE BEHOLDER III



Avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier "ITEMxx.BIN". Le "xx" étant le numéro de votre sauvegarde. Par exemple, si vous avez sauvegardé dans l'emplacement numéro 5, éditez le fichier "ITEM05.BIN".
Pour choisir le niveau que vous voulez pour chacun des personnages, il suffit de mettre la valeur que vous désirez en hexadécimal, aux déplacements et secteurs relatifs qui suivent en fonction du personnage... Mais je vous conseille de ne pas dépasser "14", qui correspond au niveau 20.

	Secteur relatif	Offset
Premier personnage:	1	346, 347 et 348.
Deuxième personnage:	2	461, 462 et 463.
Troisième personnage:	4	64, 65 et 66.
Quatrième personnage:	5	179, 180 et 181.
Bug:	6	294.
Père Jon:	7	409 et 410.
Tabitha:	9	12.
Isharn:	10	127 et 128.
Delmair:	11	242.
Rex:	12	357.

Pour choisir le nombre de points de vie actuels que vous voulez pour chacun des personnages, il suffit de mettre la valeur que vous désirez en hexadécimal, aux déplacements et secteurs relatifs qui suivent en fonction du personnage... Mais je vous conseille de ne pas dépasser "E803" qui correspond à 1 000 points de vie.

Premier personnage	1	354 et 355.
Deuxième personnage	2	469 et 470.
Troisième personnage	4	72 et 73.
Quatrième personnage	5	187 et 188.
Bug	6	302 et 303.
Père Jon	7	417 et 418.
Tabitha	9	20 et 21.
Isharn	10	135 et 136.
Delmair	11	250 et 251.
Rex	12	365 et 366.

MR. G. NOUS PARLE:

«Bonjour. Je suis monsieur G., de Villeneuve-les-Maisons. Jusqu'à il y a trois mois environ, je ne croyais pas au pouvoir des chèques de Joystick. Et puis, sur les conseils d'un ami, j'ai envoyé une soluce et trois astuces. J'ai, aussitôt, reçu un chèque de 450 francs, chez moi, par la poste. Depuis, je suis riche, j'ai maigri de 20 kilos, les femmes tombent à mes pieds, je gagne au Loto et au tiercé, j'ai été élu président du Pérou, "Billy ze Kick et les gamins en folie" ont sorti un disque, ma télé zappe toute seule pendant les pubs, mes actions ont grimpé en flèche, Raymond Barre m'apparaît de temps en temps, et tout est, je dois bien le dire, merveilleux. Vous aussi, faites comme moi, laissez-vous envoûter par les chèques de Joystick".

SUPER FROG



Encore quelques codes :

Monde 1 - Magic Woods:	447464 - 747322
Monde 2 - Spooky Castle:	477444
Monde 3 - Fun World:	343522 - 091332
Monde 4 - Ancient Level:	467464 - 818234
Monde 5 - Ice World:	452234 - 383772
Monde 6 - Space Level:	017632 - 398112
Niveau spécial:	837122

SPEAR OF DESTINY

PC

Pendant la partie, appuyez sur les touches "TAB", "G" et "F10" simultanément. Vous deviendrez alors l'égal d'un dieu !

Joël Bourel

TURRICAN III

AMIGA

Pour pouvoir passer les niveaux sans se casser la tête, il suffit tout simplement d'appuyer sur la touche "N".

CREATURES

ST

Faites une pause et tapez "A FINE KETTLE OF FISH". Ensuite, il sera possible de changer de niveau en utilisant les touches de fonction.

Eric Cellard

PRINCE OF PERSIA 2

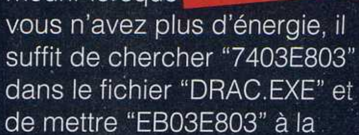
Tapez "PRINCE MAKINIT". Pendant le jeu, vous pourrez alors appuyer sur les touches suivantes :



Shift et W : Ralentir les chutes.
Shift et K : Faire perdre une vie.
Shift et I : Inverser l'écran.
K : Tuer les ennemis à l'écran.

DRACULA

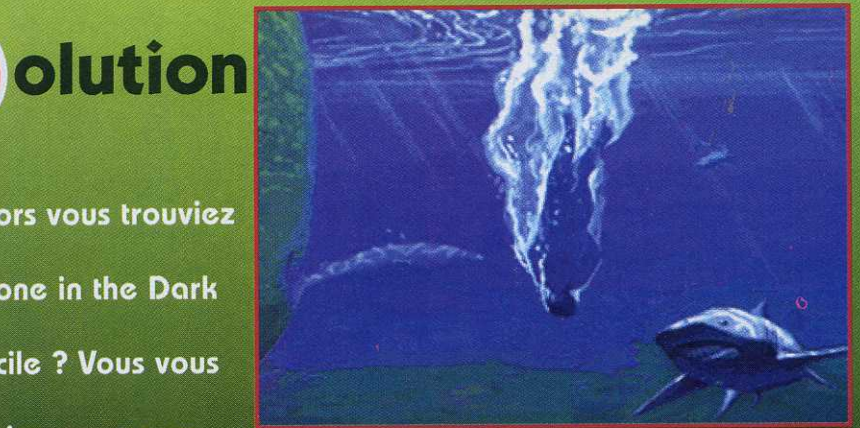




Pour ne plus mourir lorsque vous n'avez plus d'énergie, il suffit de chercher "7403E803" dans le fichier "DRAC.EXE" et de mettre "EB03E803" à la place.

Arioch Lemonnier

Solution





Alors vous trouviez Alone in the Dark facile ? Vous vous disiez que ce second volet allait se faire les doigts dans le nez ? Vous avez l'air fin, maintenant... Pour ceux qui se sentent horriblement seuls, cette soluce arrive au bon moment pour éclaircir les points obscurs...

ALONE IN

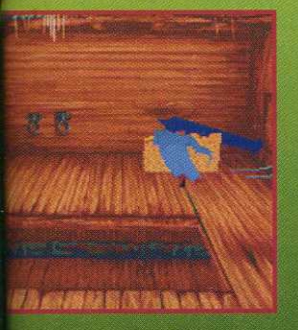
Avant qu'il ne reprenne ses esprits, réglez son sort au premier garde. Prenez ensuite sa mitraillette Thompson, le chargeur et la fiole, que vous pouvez d'ailleurs boire dès à présent. Avec la mitrailleuse, débarrassez-vous des deux gardes qui vous assaillent, en utilisant la statue pour vous protéger. Inutile de buter les deux gros qui gardent la porte d'entrée : ce n'est de toute façon pas par là que vous pénètrerez dans la maison ! Ensuite, poussez la statue représentant une ancre et entrez dans le labyrinthe.

. Carnby dans le labyrinthe .

Tout de suite sur la gauche, tuez le garde qui laissera une photo. Un peu plus loin, sur la droite, vous trouverez un autre ennemi, qui vous donnera un chargeur pour la mitrailleuse, ainsi qu'une autre fiole, qui vous permettra de vous refaire une petite santé. Vous serez ensuite attaqué par deux grands gaillards habillés de jaune. Attirez-les un par un pour les avoir. L'un d'eux portait un livre, que vous récupérez. En cherchant bien, vous trouverez un autre chargeur, dissimulé dans un cul de sac. Plus loin dans le labyrinthe, après vous être fait attaquer par plusieurs gros méchants (dont un qui vous laissera une autre fiole), vous trouverez un carré d'as, dessiné sur le sol. Marchez sur l'as de carreau. Une trappe s'ouvrira, qui vous permettra de descendre dans une cave. Une fois en bas, poussez le coffre vert. Vous trouverez ainsi un valet de carreau métallique, et ferez apparaître un hôtel. Une créature transparente vous assaille aussitôt : renvoyez-là d'où elle vient à coups de poing dans le ventre, et prenez le sabre de pirate ensanglanté. En utilisant le valet de carreau métallique sur l'hôtel, vous pourrez ouvrir la trappe du fond. Au passage, prenez le fragment de carnet. Sortez, et rendez vous dans le chemin bloqué par des branches vivantes, dont vous vous débarrasserez avec le sabre. Juste après, il vous faudra battre le gros bonhomme avec une jambe de bois. Cachez-vous derrière la statue pour limiter les dégâts, et prenez la page de journal qu'il vous laisse en mourant, ainsi que la fiole planquée dans un coin. Utilisez ensuite le grappin, qui se trouvera alors associé à la corde. Placez vous devant la statue et utilisez encore le grappin : un passage apparaît.

. Carnby dans la maison .

Descendez, et ramassez la pièce de 5 cents, la manivelle, et le sac en papier. Sur le corps de votre collègue, prenez l'autre fragment de carnet (que vous pouvez maintenant lire), ainsi que le cure-pipe. Placez-vous devant la porte, et utilisez la page de journal, puis le cure-pipe : vous récupérerez ainsi la clé permettant d'ouvrir la porte blindée ! Une fois à l'intérieur, tuez le gros gardien, et empochez le manuscrit, le fusil à pompe et la fiole. Utilisez la manivelle sur la pendule, ce qui découvrira une entrée secrète, et un autre livre. Vous trouverez aussi des cartouche pour le fusil à pompe. Après avoir pris l'ascenseur, tuez le pirate à l'accordéon et piquez-lui son crochet. Ouvrez la porte, mais ne prenez pas tout de suite l'escalier. Embarquez le battoir au passage. Ouvrez l'autre porte : vous voilà dans le stand de tir, où vous devrez vous coltiner deux gros lourdauds. Sur la table, vous trouverez des cartouches. A coups de poing, faites tourner les portiques pour faire apparaître 4 as de carreaux, ce qui ouvrira la porte à droite. Le garde qui en sort ne devrait pas vous poser de problèmes. A l'intérieur, utilisez votre pièce de 5 cents sur le jackpot : vous gagnerez deux jetons. Prenez les deux livres (planqués au fond), la fiole et la bouteille de whisky. En ressortant, tuez la créature en train de s'entraîner à la barre, et prenez-lui son sac. Ressortez. Avant de monter par l'escalier, enfilez le costume de Père Noël qui se trouve dans le sac ! Arrivé au rez-de-chaussée, attendez que le petit cuisinier redescende, et suivez-le vers la cuisine. La statue à gauche vous enverra son trident : débrouillez-vous pour que ce dernier tue l'un des deux cuisiniers ! Revenez vers la statue, et prenez sa couronne. Dans la cuisine, tuez le second cuisinier, prenez le vin et le poison (ce qui vous donnera du vin empoisonné) ainsi que la poêle, et mangez les œufs sur le plat. Débarrassez-vous des cinq personnages dans la salle à manger, mais sans rentrer dans celle-ci, sinon, vous êtes mort ! Une fois cette difficile bataille remportée, prenez la boule de billard dans l'arbre de Noël. Placez-vous ensuite devant la porte en face de la statue au trident, puis posez/mettez le vin empoisonné : les occupants de cette salle mourront sous vos yeux. Utilisez un jeton dans l'orgue : un doublon apparaît par terre. Hop, dans la poche ! Utilisez le second jeton : la porte du fond s'ouvrira, ce qui permettra de récupérer une mitrailleuse (qui ne vous servira pas, puisqu'elle est enrayée), un chargeur, et un gilet pare-balles. Utilisez aussitôt ce dernier. Montez, maintenant ! Un bandit vous attend en haut de l'escalier : vous n'en ferez qu'une bouchée. Ouvrez la porte, et renvoyez le pauvre bougre en train de jouer au billard dans l'au-delà, en récupérant sa canne-épée. Vous trouverez aussi un Derringer. Maintenant, utilisez la boule de billard sur le "billard vertical" : le meuble bloquant l'accès à la porte se mouvra comme par magie. Pour l'instant, vous ne pouvez toujours









pas ouvrir la porte. Tant que vous êtes là, prenez le livre dans la bibliothèque au fond. Maintenant, allez dans la chambre de la sorcière. Des bras vous empêchent de prendre le demi-parchemin, vous en viendrez à bout avec la canne-épée. Placez la couronne sur le buste, entrez dans la salle d'incantations, et prenez l'amulette : vous serez transporté à l'étage supérieur. Prenez le message et la fiole. En entrant dans la grande pièce, courez immédiatement sur la gauche, et prenez la Thompson et son chargeur, puis tuez l'acrobate et le gros bandit. Récupérez la grenade et la clé. Ensuite, allez dans la remise, et utilisez le doublon sur le diable dans sa boîte : il vous donnera un pompon ! Allez ensuite dans la chambre de la fillette (ne vous occupez pas du clown, il ne vous fera aucun mal). Placez vous devant la porte du jardin intérieur, et lancez le pompon. Celui-ci éloignera les serpents, qui tueront le clown ! Allez à droite dans l'embouchure : vous vous retrouvez au rez-





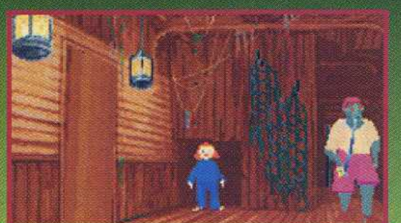
de-chaussée. Remontez, retournez dans la salle de billard, et utilisez la clé sur la porte : miracle, elle s'ouvre ! Après le speech de One Eye Jack, utilisez le crochet sur la porte de la cellule et redescendez : vous voilà prisonnier dans la cale du navire !

. Grace dans le bateau .

C'est maintenant la petite fille que vous dirigez. Sortez et prenez le sac de graines, la poivrière et le sandwich (que vous pouvez manger). Donnez les graines au perroquet. En sortant, tournez tout de suite à gauche et cachez-vous dans le petit trou. Une fois le pirate passé, ressortez, faites demi-tour, et prenez l'échelle au fond. Montez encore pour arriver sur le pont, et débrouillez-vous pour récupérer le briquet à amadou, en passant derrière les tonneaux.. Descendez par l'autre trappe : vous voilà dans la chambre du capitaine Nichols. Prenez le petit canon dans le coffre, le vase de cristal et le bâton dans le placard à côté du lit. Posez le canon, utilisez la poivrière sur celui-ci, lancez le vase de cristal pour attirer le garde, utilisez le briquet : pan, t'es mort ! En sortant, allez dans la cuisine, juste en face, et prenez la clochette et la patte de poulet. Faites tinter la clochette devant le monte-plats : montez dedans et prenez la clé.

. Grace dans la maison .

Avec cette dernière, ouvrez l'armoire de la cuisine et prenez la glacière et le pot de mélasse. Sortez dans le hall, et utilisez la glacière. Maintenant, débrouillez-vous pour que le garde marche sur le pain de glace et se casse la gueule. Montez à l'étage. Pour vous débarrasser du second garde, utilisez le pot de mélasse, et, une seconde fois, faites en sorte que l'abruti marche dedans. Allez dans la salle de billard et prenez le jeton dans le billard. Dans la pièce où se trouvait One Eye Jack, allez vers le bureau et utilisez le bâton du capitaine : vous trouverez une clé et un livre. Rendez-vous ensuite dans la salle d'incantation, et utilisez le bâton sur la dalle. De retour au rez-de-chaussée, le pain de glace est toujours là. Utilisez-le pour tuer le garde dans la cuisine. Entrez dans cette dernière, et utilisez la clochette devant le monte-charge. Vous vous faites pincer par les cuisiniers, mais c'est normal !



. Carnby dans le bateau .

Maintenant, c'est de nouveau Carnby qui a le contrôle. Avec les touches "droite" et "espace", saisissez-vous de la clé des fers, et utilisez-là. Tuez le pirate, et récupérez son sabre. Ouvrez la grande porte, et faites de même avec l'autre pirate. Vous y gagnerez une mitrailleuse et une fiole. En sortant, vous devrez tuer encore un garde, qui vous donnera lui un pistolet et une mèche courte. Allez dans la réserve d'alcool et tuez le gros pirate à la jambe de bois. Vous aurez cette fois-ci une fiole, des munitions, un autre pistolet et une cotte de mailles ! Une autre cotte se trouve dans la même pièce (il faut pousser le tonneau). Dans la pièce au bout, vous gagnerez encore une fiole et des munitions, à condition de tuer le pirate aux pistolets. En sortant, vous tomberez nez à nez avec un autre pirate qui ne vous donnera rien, le bougre ! La pièce du fourneau, toujours à cet étage, est gardée par deux hommes, que vous tuerez, pour changer ! Récupérez le tisonnier, les tenailles, et la clé "bien utile". C'est elle qui ouvre la dernière porte de l'étage, le dépôt d'armes. Après avoir tué l'homme en costume d'époque, vous trouverez un baril de poudre et un livre. Montez par l'une des deux échelles. Allez dans la salle au canon, et tuez le garde endormi, qui vous laissera des munitions. Ensuite, avec les tenailles, décrochez le canon. En vous mettant sur son bord droit, poussez le canon pour le mettre dans le bon sens, et utilisez la mèche courte. Allez dans le dortoir, juste en face, et déposez le tonnelet de poudre, dans l'axe du canon. Revenez à côté de ce dernier, et utilisez le tisonnier : boum ! Dans le dortoir bousillé, vous trouverez un sac d'or, et une fiole. Retournez dans le couloir et, au niveau des deux portes fermées, utilisez le sac d'or : les deux cuisiniers sortiront. Butez-les. Dans la cuisine, vous trouverez encore une fiole.

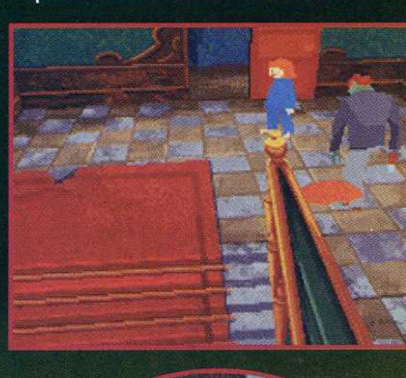
Tuez le gros cuisinier à la sarbacane dans la pièce à côté et récupérez le valet de carreau métallique. Sortez dans le couloir, et utilisez ce dernier pour ouvrir la porte en face.

. Grace contre la sorcière .

Vous reprenez le contrôle de la petite fille, qui doit utiliser le bâton de Loa sur la statue du capitaine. Une porte s'ouvre : passez là, et utilisez la patte de poulet devant la sorcière.

. le combat final .

De nouveau dans la peau de Carnby, fuyez l'énorme monstre qui apparaît, et montez sur le pont. Engagez le combat, et tuez-les un par un. Prenez le crochet laissé par le pirate à l'accordéon qui tue. Montez au mât, et débarrassez-vous du gros naze qui vous attend en haut. Placez-vous sous la corde (à côté de l'échelle), et utilisez le crochet. Tuez le pirate blanc (pas de faux pas !), et redescendez par la paroi rocheuse, à côté du mât. Une fois en bas, prenez l'épée du capitaine Nichols, et utilisez les tenailles pour délivrer Grace. Courez ensuite vers le canon dirigé vers le mât pour en éteindre la mèche, puis entamez le combat final contre One Eye Jack, avec l'épée du capitaine. Attention, celui-ci ressuscite une fois avant de mourir (ou presque). Et voilà, il ne vous reste plus qu'à attendre Alone In The Dark 3 !







LES COUPS DE COEUR FNAC MICRO / JOYSTICK

INDY CAR RACER	PC
REBEL ASSAULT	PC CD-ROM
GOAL	ST
TFX	PC
SUBWAR 2050	PC
CANNON FODDER	AM
MORTAL KOMBAT	AM,PC
ALONE IN THE DARK 2	PC
LITIL DIVIL	PC
GOBLINS 3	PC, PC CD-ROM

LES PRÉVISIONS DE SORTIE POUR LE MOIS DE JANVIER

MEGA RACE	PC CD-ROM
ELFMANIA	AMIGA
COOL SPOT	AMIGA
LANDS OF LORE	PC CD-ROM
FABLES AND FIENDS : THE HAND OF FATE	PC
THE LAWN-MOWER MAN	PC CD-ROM
SABRE TEAM	PC
MICROCOSM	PC CD-ROM
BRIAN THE LION	AMIGA
SECOND SAMURAI	AMIGA
K 240	AMIGA
WING COMMANDER	AMIGA 1200
PACIFIC STRIKE	PC

JOYSTICK 45 LES TESTS DU MOIS

COMANCHE OVER THE EDGE DATA	PC	
SAM & MAX HIT THE ROAD	PC	95%
THE SETTLERS	AMIGA	95%
JIM POWER	PC	93%
LITIL DIVIL	PC	91%
ASTERIX	CDI	90%
BUBBA 'N' STIX	AMIGA	90%
CIVILIZATION WINDOWS	PC	90%
GABRIEL KNIGHT	PC	90%
TROLLS	CD32	90%
ELITE 2	ST	90%
FURY OF THE FURRIES	AMIGA	89%
JURASSIC PARK	A1200/4000	89%
NIGHT TRAP	3DO	89%
BLUES BROS. JUKE BOX	AMIGA	88%
JURASSIC PARK	PC CD	88%
MORTAL KOMBAT	AMIGA	88%
BLUES BROS. JUKE BOX	PC	86%
INCREDIBLE TOONS	PC	85%
IRON HELIX	PC CD	85%
QUEST FOR GLORY 3	PC	85%
WIZ & LIZ	AMIGA	85%
HIRED GUNS	PC	85%
BLACK SECT	PC	83%
INCA II	PC	82%
GOBLINS 3	AMIGA	81%
UNNATURAL SELECTION	PC	81%
CAMPAIGN 2	AMIGA	80%
LEISURE SUIT LARRY 6	PC	80%
MAN ENOUGH	PC CD	80%
WHALES VOYAGE	CD32	80%
EVEN MORE INCREDIBLE	PC	80%
ADVANTAGE TENNIS	PC CDROM	78%
FLIGHT SIM NEW YORK	PC	78%
TERMINATOR 2	AMIGA	78%
LEMMINGS CHRISTMAS	PC/AM	78%
BATTLE CHESS	3DO	77%
CANTONA STRIKER 2	ST/FALCON	75%
GOAL!	ST	75%
HELL CAB	PC CDROM	75%
DUNGEON HACK	PC	73%
FIRE AND ICE	PC	68%
FLIGHT SIM TOOLKIT	PC	68%
SENSIBLE SOCCER	CD32	88%
MANSELL CHAMPIONSHIP	CD32	82%
BART VS THE WORLD	ST/STE	43%
AMERICAN REVOLTE DATA	PC	

VOUS POUVEZ ASSISTER CHAQUE MERCREDI, A LA **FNAC MICRO,** (71 bd St GERMAIN PARIS 05) A UNE PRÉSENTATION DE NOUVEAUX JEUX SUR GRAND ÉCRAN, POUR PLUS D'INFOS **3615 JOYSTICK**

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

Elite 2	ST
Rebel assault	PC CD-ROM
Goal	ST
TFX	PC
Chaos engine	A1200
Zool 2	A1200
Star dust	AM
Hired gun	PC
Oxyd magnum	PC,ST,AM,MAC
Whale's voyage	CD32
Nigel mansell's	CD32
Inca 2	PC, PC CD-ROM
Goblins 3	AM,PC,PC CD-ROM
Alone in the dark	PC
Terminator 2	AM, PC
Indy car racer	PC
Castle 2	CD32
Sensible soccer	CD32
Labyrinth	CD32
Police quest 4	PC
Gabriel knight	PC
Soccer kid	A1200
Subwar 2050	PC
Cannon Fodder	AM
Mortal kombat	AM, PC
Litil divil	PC
Sam et max hit the road	PC
Cyber race	PC
Nord et sud	PC
Rally	PC
Terminator rampage	PC
Hellcab	PC CD-ROM
In extremis	PC
Conspiracy	PC CD-ROM
Arabian night	CD32
Leisure suit larry 6	PC

LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES

Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.










ARCADE/ACTION · AVENTURE · COURSE AUTO · JEU DE ROLE · PLATE-FORME

SPORT · STRATÉGIE · REFLEXION · SHOOT THEM UP · SIMULATEUR

POUR PC UNIQUEMENT

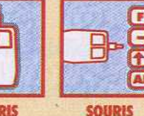


GENRES MULTIPLES · DISQUE LASER · DISQUETTE · TAILLE DISQUE DUR MINIMUM · RAM MINIMUM · NOTICE · COMPATIBILITÉ CARTE SONORE · TYPE D'ÉCRAN













NOMBRE DE JOUEUR · CLAVIER · SOURIS · SOURIS +CLAVIER · JOYSTICK · JOYSTICK +SOURIS · JOYSTICK +CLAVIER · JOYSTICK +SOURIS+CLAVIER

Notation des tests de Joystick:

90%	exceptionnel
80%	très bien
70%	bien
60%	pas mal
50%	moyen
40%	bof
30%	mauvais
<20%	nul à chier



THE SETTLE

SUR AMIGA /1200 • EDITEUR BLUE BYTE

Décidément, il ne se passe plus un mois sans qu'un jeu véritablement exceptionnel ne débarque sur Amiga. Logique, après tout, puisque les programmeurs connaissent maintenant la machine sur le bout des doigts.



Admirez-moi cette surface de jeu vaste, magnifique, et digne du Dieu du Plein Ecran. Regarder son village évoluer devient un vrai plaisir.

Les programmeurs de Blue Byte, et l'équipe qui a bossé sur The Settlers en particulier, ont dû être biberonnés à la sauce Populous-Sim City pendant pas mal d'années. Du coup, toutes les nuits de leur jeunesse étaient agitées de rêves où gigotaient des tas de petits bonshommes en liberté sur un écran d'ordinateur, simulant la vie d'un village, d'une ville. C'est ce que propose The Settlers, ouvrir une fenêtre sur un microcosme se suffisant à lui-même, avec lequel vous pouvez interagir. Un chef-d'œuvre.

UP & DOWN

▲ Les animations des personnages sont absolument géniales, malgré leur petite taille, dans le même esprit que Lemmings.
▲ Par son principe même, The Settlers a une durée de vie quasi infinie. Vous pouvez toujours redémarrez une partie dans un nouveau monde.
▲ Le mode "deux joueurs" est une très bonne idée, même si la fenêtre de jeu devient, du coup, un peu petite.
▼ Histoire de chipoter un bon coup, plaignons-nous de ne pas avoir de mode "deux joueurs" avec deux ordinateurs connectés.
▼ Malgré les nombreux métiers intégrés au jeu, il n'y a pas l'ombre d'un éleveur de poneys. Fonction pourtant primordiale dans la vie d'un peuple.

BOULANGER, BOUCHER, BÛCHERON OU CHEVALIER

The Settlers vous colle gracieusement une couronne sur la tête, celle du roi d'un village, d'une ville qui n'existe pas encore et que vous aurez le loisir de construire vous-même. Vous arrivez donc dans une région encore vierge, une contrée avec ses vallées, ses lacs, ses montagnes et ses forêts que vous pourrez observer grâce à une superbe carte colorée. Les décors étant générés par l'ordinateur, il suffit de relancer une partie pour débarquer dans un nouveau monde. D'un simple clic vous installez votre château, et la partie peut commencer.
D'autres colons ne tardent pas à pointer le bout de leur château, et jusqu'à quatre peuples différents, vous y compris, prendront place dans la même région. Le but est simple, même si, comme nous le verrons ensemble dans la joie, tout au loin de ce test, il est loin d'être évident de l'atteindre : devenir le maître incontesté de la région, développer sa ville à l'extrême, réduire ses adversaires en poussière et s'asseoir comme l'unique colon de la contrée.
Pour assouvir votre délire mégalomaniaque, vous devrez tisser la toile d'une société capable de vivre en autarcie totale : soustraire et traiter ses matières premières et se nourrir par elle-même. Pour cela, vous disposez de travailleurs exerçant les métiers de base nécessaires à la vie d'un village : fermier, pêcheur, forgeron, mineur, bûcheron, maçon, etc..., une vingtaine de métiers différents en tout. Avec de simples clics à la souris, vous construirez des routes qui partent de votre château, pour desservir les futures maisons que vous avez ordonné de construire : une ferme ici, une mine là et un moulin par là-bas. Bientôt, des centaines d'hommes s'agiteront sur la carte, tous occupés à accomplir leurs beaux métiers. Vas-y que je coupe du bois, que je pêche dans le lac, que je plante des graines ou que je transporte des blocs de pierre.
Pour construire toutes ces belles maisons, vous aurez besoin de matières premières : du bois et des pierres. Même si vous en possédez au départ du jeu, vous arriverez rapidement à bout de vos stocks. Vous aurez donc besoin d'un bûcheron pour couper les arbres et en faire des troncs prêts à être débités en planches par le travailleur de la scierie, d'un tailleur de pierre et d'un transporteur qui amènera les blocs jusqu'au chantier. Vous aurez besoin de mineurs pour récupérer le charbon, qui servira à faire fontionner les machines outils des autres travailleurs. Bref, tout le monde a une fonction, et tout est imbriqué, car chacun a besoin de l'autre pour travailler : le mineur ne bossera pas si vous ne lui filez pas à manger, vous aurez donc besoin d'un pêcheur, mais aussi d'un boucher qui, lui, a besoin de l'éleveur de porc, qui lui-

GRAPHISME 16	BRUITAGE 18	MUSIQUE --	ANIMATION 17	MANIABILITÉ 18	DURÉE DE VIE 18	ORIGINALITÉ 12



même a besoin de son pour nourrir ses bestioles, son qui lui sera fourni par le meunier qui récupérera du blé auprès du fermier. Ouf ! Ceci n'est qu'un exemple des nombreuses chaînes, alimentaires ou de matières premières, qui font toute la difficulté, mais aussi tout le génie, de The Settlers.

INÉVITABLE ET TRÈS ATTENDUE : LA GUERRE !

Bientôt, votre fermier n'aura plus assez de champs pour nourrir tous vos hommes, les lacs seront asséchés, votre portion de montagne sera vide de richesses, d'or, de charbon ou de fer, votre bûcheron n'aura plus un arbre à abattre, bref vous manquerez d'espace, vous étoufferez. L'histoire nous l'a maintes et maintes fois prouvé, le réflexe de tous les peuples, dans ce cas, est d'aller taper sur la tronche de son voisin, histoire de tout lui piquer. The Settlers n'échappe pas à cette triste règle.
Si vous avez été suffisamment prévoyant, vous diposerez certaine-



MAISONS ET MÉTIERS

Avant-poste militaire

Tour d'observation

Garnison pleine de chevaliers

Maison du garde-forestier

Le bûcheron

La scierie

Le tailleur de pierres

La ferme et ses champs de blé

L'élevage de cochons

Le pêcheur

Le meunier et son moulin à vent

La boulangerie

Le boucher

Les mines d'or, de charbon, de fer et de pierre

L'orfèvrerie

La fonderie

L'armurerie

Le forgeron

Le mec qui fabrique les bateaux

Mini-château

Et votre superbe château

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

THE SETTLERS


Non, mais admirez-moi un peu cette vue ! La technique du mapping a été poussée à son maximum, avec représentation des sponso.

ment, aux frontières de votre village, de petites habitations occupées par des militaires, des chevaliers. Ou même de forteresses ou de miradors. Envoyez donc ces sales fainéants de bastonneurs taper sur les militaires du voisin, et si vous emportez le combat vous récupérerez la bâtisse adverse et les frontières seront modifiées en conséquence. Bingo, vous voilà avec plus d'espace, de quoi installer la fonderie de métaux dont vous rêviez, la nouvelle boulangerie ou la baraque du garde forestier qui va vous replanter tout un tas d'arbres, que le bûcheron se fera une joie de dégommer plus tard.

GRAPHISMES, ANIMATION ET BRUITAGES EXCELLENTS

Le défaut principal de la plupart des jeux du genre qui ont précédé The Settlers, était de n'afficher qu'une petite fenêtre à travers laquelle on pouvait observer ce monde charmant. The Settlers, lui, se joue en plein écran. De plus, les graphismes sont extrêmement mignons, colorés et entièrement animés. Les feuilles des arbres froufroutent, les petits bonshommes marchent en tous sens et s'activent différemment selon leur fonction. Vous verrez donc réellement, animé à l'écran, le bûcheron découper l'arbre, le pêcheur plonger sa cane, le mineur s'enfoncer dans les profondeurs de la terre ou le bâtisseur filer des coups de marteau partout pour ériger une nouvelle maison. Bientôt, des centaines de petits personnages se déplacent dans le monde du jeu. Aussi bien vos hommes que ceux de l'adversaire. Sur un même écran, vous en aurez des dizaines qui s'agiteront en tous sens sans aucun ralentissement. Il est très tentant alors de ne plus rien faire et de passer son temps à regarder tout ce petit monde vivre et évoluer. Plutôt dangereux, car pendant ce temps-là, vos adversaires continuent à se développer et viennent bientôt vous taper dessus. Tout se passe en temps réel. L'environnement sonore n'est pas en reste, loin de là. Chaque action déclenche un bruitage différent, et en vous déplaçant sur la carte, vous entendrez tout un tas de bruits et d'ambiances : bruits de scie, coups de marteau, couinements de porcs et autres voiles de moulin dans le vent. D'excellente qualité, ils sont en plus accompagnés de bruitages de couche inférieur, où vous entrez les sons de la nature : l'eau qui coule, le vent dans la montagne.

TAPER SUR LA TRONCHE D'UN JOUEUR HUMAIN

Déjà sacrément excellent, The Settlers nous réserve encore une option particulièrement intéressante :

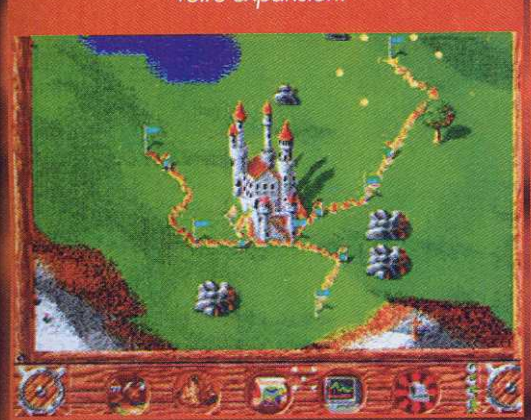




la possibilité de jouer à deux simultanément. Deux possibilités :

CONSTRUISEZ VOTRE VILLAGE

Commencez par installer votre château et débrouillez vous pour qu'il soit bien desservi par différentes routes, ceci afin d'éviter les embouteillages de marchandises qui ralentiraient votre expansion.




Puis vient le temps des grandes constructions, le véritable développement de votre village qui rêve de devenir ville.

Et voilà, c'est pas beau ça, toutes ces routes, ces maisons, tout ces petits bonshommes qui bossent dans tous les sens ?



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



D'un simple clic, vous accédez à la carte générale du jeu où vous pourrez repérer les positions de vos adversaires, ainsi que les différents éléments (montagnes, lacs, plaines, forêts) du monde dans lequel vous évoluez.

compétition ou collaboration. L'écran se divise alors en deux parties, chacun son curseur, chacun ses icônes, et deux peuples différents, si vous décidez de vous affronter. En mode "collaboration", les joueurs dirigent le même village.

les programmeurs ont eu la bonne idée d'intégrer un mode "Tutorial", où vous devrez accomplir de petites missions, histoire d'apprendre la fonction de chaque maison, de chaque corps de métier.

Le jeu tout entier est réglable, et vous pouvez décider du nombre d'adversaires que vous aurez à affronter, jusqu'à quatre peuples simultanément. Vous pourrez également changer le niveau de chaque adversaire, ainsi que l'état de son stock de départ. La taille du monde peut, elle aussi, changer, jusqu'à devenir gigantesque en vous lançant dans 1 200 écrans regroupés.

Bien évidemment, vous pouvez effectuer une sauvegarde du jeu à tout moment, et l'ordinateur n'hésitera d'ailleurs pas une seconde à vous prévenir que 30 minutes se sont écoulées depuis votre dernière sauvegarde. Ce serait trop bête de perdre un village aussi magnifique, que celui que vous venez de construire.

AH, MON DIEU, QUEL JEU FABULEUX !

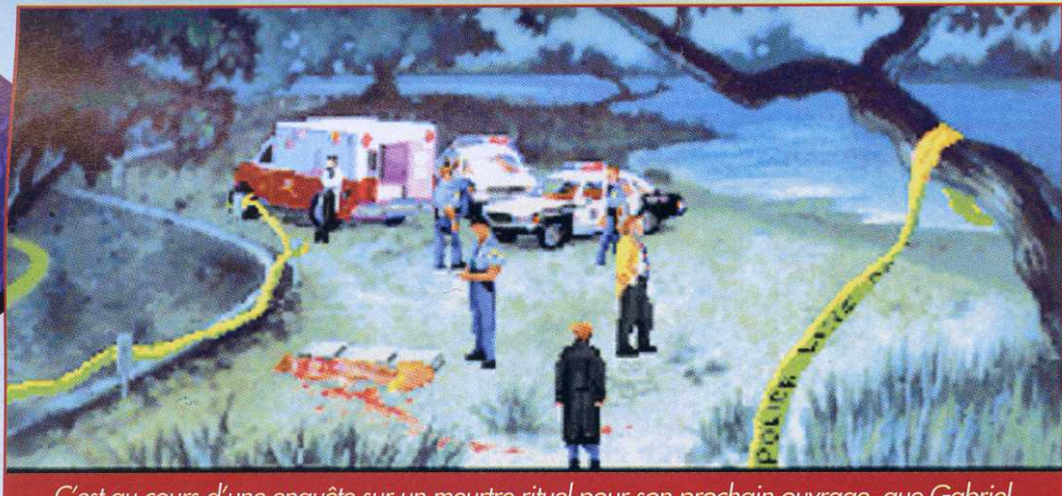


Impossible de décrire tout ce qui fait de The Settlers un jeu exceptionnel, ce test se transformerait illico en un véritable manuel de 500 pages, tant le jeu est riche. Sachez tout de même qu'il est possible de régler tout le système économique, d'interagir à tous les niveaux, et que rapidement le jeu -si facile d'accès- se transforme en véritable casse-tête. L'ambiance est absolument excellente, servie superbement par les graphismes et les bruitages.

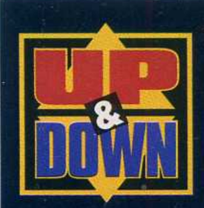
Les programmeurs de Blue Byte ont réalisé là un véritable bijou, à tout point de vue, et méritent largement leur place sur le piédestal des meilleurs programmeurs sur Amiga. La bécane Commodore a encore de magnifiques choses à nous prouver, ceux qui veulent l'enterrer vont encore se prendre pas mal de baffes dans la tronche, si les jeux Amiga continuent d'évoluer dans ce sens.

Seb





C'est au cours d'une enquête sur un meurtre rituel pour son prochain ouvrage, que Gabriel verra ses cauchemars devenir réalité.



▲ Enfin un scénario riche, des personnages à la psychologie complexe, des situations angoissantes... loin des contes de fées et des dessins animés.
▲ Une nouvelle interface qui enrichit le champ d'action, mais qui rend encore plus difficile le maniement du bouton droit de la souris.
▲ La réalisation est comme d'habitude sans reproche - ou presque (cf. Down)- : les graphismes sont de véritables peintures à l'huile, les musiques sont variées et adaptées aux scènes, etc.
▲ En cadeau-bonus, une mini BD narrant les origines des "Péchés" est offerte.
▼ Décidément, le jour où Sierra saura aussi bien animer ses personnages que LucasArts, les poules...

Enfin un Sierra qui n'est pas que "pour les enfants". Gabriel Knight annonce une série vraiment prometteuse avec son ambiance néo-gothique et macabre... Ames sensibles, s'abstenir !

Ça faisait longtemps que Sierra n'avait pas lancé de série digne de ce nom. Pour rattraper son retard, l'éditeur américain a mis les bouchées doubles avec cette production hollywoodienne. Un personnage central à la recherche de son identité, un scénario retors, une ambiance étouffante et claustrophobe... Le scénario plonge le joueur dans une atmosphère envoûtante, celle des sorciers, des sacrifices rituels, des gris-gris... celle de la Nouvelle-Orléans du vaudou.

UN SCÉNARIO RICHE EN MYSTERES

Dès la présentation, le ton est donné. Ca démarre par un terrifiant et mystérieux -mais non moins prémonitoire- cauchemar, celui que Gabriel Knight, un jeune écrivain, fait chaque soir. Un feu tout droit venu de l'enfer, les foudres du ciel, un homme qui pleure, une femme qui se transforme en léopard, un médaillon souillé de sang... et un corps se balaçant au bout d'une corde, celui-là même de Gabriel. Le jeu dévoilera peu à peu les tenants et les aboutissants d'une malédiction qui a commencé il y a près de 300 ans, au temps de l'esclavage et de la chasse aux sorcières. On suit l'évolution de Gabriel, descendant d'une longue lignée de Shadow Hunters (Chasseurs des Ombres), qui voit sont passé ancestral le rattraper -d'où le sous-titre, "les Péchés des Pères"-. Pourtant, Gabriel était loin de se douter, en entreprenant des recherches sur la vague de crimes rituels qui a déferlé sur la Nouvelle-Orléans depuis quelques temps, qu'il allait réveiller les morts et être pris dans un engrenage infernal qui le mènerait du bayou de sa Louisiane natale aux fins fonds du bénin, la "Mecque" du vaudou. Le jeu se déroule en neuf jours, neuf jours où Gabriel voit ses convictions et son existence ébranlées d'abord par sa rencontre avec Malia, une jeune femme à la beauté diabolique, puis par la découverte de sa propre nature.

UNE ENQUETE POLICIERE TEINTÉE DE SURNATUREL

Sierra a apporté quel-ques modifications à son interface. La palette des icônes s'est ainsi dotée des icônes "Interroger", "Ouvrir" et "Utiliser" et d'un indispensable accessoire, le magnéto -à kâssette-. Très pratique, ce dernier "enregistre" toutes les conversations et élimine ainsi la fastidieuse prise de notes qui généralement "coupe" le joueur de l'ambiance. Enfin, l'immuable Inventaire a également eu droit à sa part de changement, avec les icônes "Lire" et "Ouvrir". Tous ces nouveaux

SUR PC • EDITEUR SIERRA

gabriel Kn[...]
THE SINS OF THE FATHERS

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
18	17	17	13	15	16	17



C'est en "traquant" le sedey makoulé -le couffin sacré- que Gabriel pourra assister à une cérémonie vaudou.

icônes enrichissent indéniablement le champ d'action offert au joueur, mais gênent quelque peu l'ergonomie de la chose. On se souvient des difficultés inhérentes à l'utilisation du bouton droit de la souris pour faire défiler les icônes, ben là, c'est pire ! Bien sûr, il est toujours possible de laisser la barre d'icônes constamment apparente à l'écran. C'est comme on veut, on choise. Du point de vue de la conception, Gabriel Knight se rapproche donc davantage d'une enquête policière à la Lost Files of Sherlock Holmes, que d'une aventure graphique dite "à la Sierra". L'utilisation de la carte pour se déplacer et celle du magnéto pour la "prise de notes" (dans Lost Files, il s'agissait d'un bon vieux bloc-notes) sont là pour en témoigner. Mais la comparaison s'arrête là, car Gabriel Knight détient un atout majeur : celui du thème. Contrairement au cinéma où les références au vaudou sont plus ou moins fréquentes -et dont le point d'orgue est assurément le fabuleux "Angel Heart" d'Alan Parker avec Mickey Rourke, Robert De Niro, Charlotte Rampling et Lisa Bonet (ça fait genre, je m'y connais en cinoche)-, les jeux micro avaient jusqu'alors éludé la question en évitant le sujet. Gabriel Knight est à ce propos très respectueux de la réalité du vaudou. Le jeu est une mine d'informations sur le sujet, les termes sont exacts, les rites véridiques... On sent que de nombreuses recherches ont été effectuées et on n'en est que plus réjoui.

UNE AMBIANCE NÉO-GOTHIQUE OPPRESSANTE

Cet univers fascinant est admirablement servi par une réalisation sans faille. C'est toujours une redite quand on parle des Sierra, mais il est bon de le souligner, à l'heure où des éditeurs sans modestie aucune sortent une pléthore de "petites productions" qui se prétendent utopistement des "hit" -fin de la parenthèse polémique-. Bref, les graphismes de Gabriel Knight sont superbes, traduisant parfaitement l'ambiance oppressante, à mi-chemin du "Batman" de Tim Burton (avec...) et du "Bram Stoker's Dracula" de Francis F. Coppola (avec...). La qualité des portraits, lors des interrogatoires, est irréprochable. L'utilisation judicieuse de séquences intermédiaires BD dramatise encore plus les événements.









Pour devenir un vrai Shadow Hunter, Gabriel devra effectuer lui-même son intronisation dans le château de son oncle, selon la procédure ancestrale.





Pour retrouver sa véritable nature et conjurer la malédiction qui pèse sur sa famille, Gabriel devra aller au bénin, la "Mecque" du vaudou.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

gabriel knight

THE SINS OF THE FATHERS







Comme dans toute religion, le vaudou a son propre panthéon et son propre dogme. Les Lwa (ou Loa) sont des puissances invisibles et supérieures, ancêtres de clans, devenus si mythiques qu'ils ont été élevés au rang de divinités. Leur chef de file, Papa Legba, le gardien du monde surnaturel, est chargé de garder l'entrée des oufò (ou hounfour), les temples où ont lieu les cérémonies rituelles. Lors de ces cérémonies, l'ougan, le prêtre qui a reçu ses dons en héritage, interprète les transes des ounsis (les initiés). Ces derniers sont alors possédés et parlent au nom du Lwa -on dit qu'il est "chevauché"-. Certains ougans utilisent des philtres -ou plutôt des poisons- pour provoquer un état de mort apparent chez certaines personnes, qui sont dès lors reconnues décédées et enterrées. Les ougans n'ont plus qu'à les déterrer pour prendre ces "zombis" sous leur coupe.

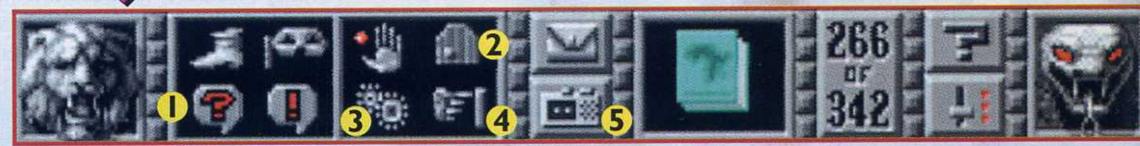
Les zombis existent

Quant à la bande son, elle joue un rôle prédominant, et les nombreux thèmes -quasiment un par écran- et bruitages finissent par achever définitivement le moindre doute. En fait, s'il ne fallait formuler qu'une critique, ce serait à propos -personne ne s'en étonnera- de l'animation. Les personnages ont toujours l'air de pantins animés, et hormis les mouvements "préprogrammés" des scènes non-interactives, on voit mal où ils ont pu placer leur méthode de rotoscoping... Certes, ce n'est qu'un minuscule détail, mais d'autant plus agaçant que le reste est d'une qualité irréprochable.

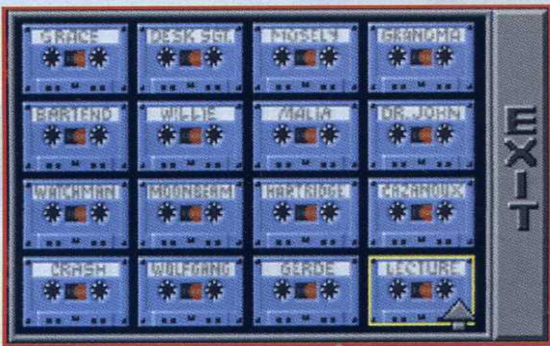
Pour terminer sur une note positive, Coktel Vision qui se charge désormais de la distribution de Sierra en Europe, s'active actuellement à la traduction de Gabriel Knight. De plus, une version CD-ROM entièrement parlée est prévue pour "incessamment sous peu"... En clair, si vous avez un CD-ROM, attendez un peu de voir si la version CD est meilleure que la version floppy, avant de vous lancer. Quoiqu'il en soit, Gabriel Knight est une vraie réussite, par laquelle on se laisse envoûter avec plaisir -surtout en cette période plutôt gnan-gnan de fêtes- : de l'horreur à l'état pur !

CALOR

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR.



DE NOUVEAUX ICONES : 1•Interroger 2•Ouvrir un objet (porte, coffre) 3•Utiliser un objet 4•Déplacer un objet 5•Magnétophone.



Le magnéto enregistre tous les interrogatoires menés par Gabriel.



Dans l'inventaire•Lire un objet• Ouvrir un objet (enveloppe)





Dans Gabriel Knight, il faudra parfois utiliser des codes vaudou et rada -les tam-tam- pour comprendre et se faire comprendre.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

Le quartier français de la Nouvelle-Orléans




Le cimetière Saint-Louis


Le Moonbeam


La librairie de Gabriel Knight


Le Dixieland Store


La cathédrale Saint-Louis


Le Musée Vaudou


Le panorama du square


La maison Cazanoux


Le café Napoléon




Le poste de police

Le Square Jackson



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

LEISURE SUIT LARRY 6

Même si le plaisir est toujours là, Larry perd indéniablement des forces malgré son expérience. Ce n'est malheureusement ni assez long ni assez dur pour qu'on prenne son pied !

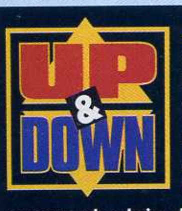
Le dragueur le plus ringard est de retour dans des aventures encore plus palpitantes... Toujours affublé de son "leisure suit" plus blanc que blanc, de son sourire plus niais que niais et de son habituelle maladresse, il arrivera malgré tout à se taper de magnifiques créatures dignes de la page centrale de Playboy. Enfin, c'est ce que me dit Moulinex qui possède une collec' complète dans ses toilettes -curieux endroit pour des magazines-, puisque personnellement, étant de sexe dit faible, je ne m'y intéresse que fort peu.



Pauv' gars ! On dirait Casque Noir, il tombe toujours sur des tarées du ciboulot !

INTERDIT AUX MOINS DE 17 ANS

Le scénario est d'une simplicité sans commune mesure, et ressemble plus à un prétexte improvisé : notre Larry a gagné deux semaines dans une station balnéaire, lors d'un show télévisé à la "Tournez Manège". C'est l'occasion rêvée pour lui d'approcher de très près des milliers de petites minettes en manque d'affection -et de l'affection, il en a à revendre-. En fait de "milliers" de minettes, il y en a dix sur le corps desquelles il doit passer, avant de pouvoir enfin conquérir le seul, l'unique objet de ses désirs... Contrairement au 5e épisode où notre Larry serpentait les Etats-Unis de long en large à la recherche de créatures enfin dignes de son attention, ce 6e volet se limite à un seul cadre, celui de la station balnéaire. Il lui faut donc découvrir tous les recoins de l'hôtel quinze étoiles où il loge, des cuisines aux jardins en passant par les indispensables salles de bain de boue et de sauna, sans oublier la piscine -le nombre d'écrans est très très limité-. Le but du jeu est de récolter des objets qu'il faudra utiliser au bon endroit, pour faire progresser l'intrigue -bref, il faut généralement enfiler un machin dans un truc-.



▲ C'est un Sierra et c'est la sixième (més)aventure de Larry, ça se fête, non ? Ce Larry va encore plus loin dans le sexe et l'humour...
▲ C'est graphiquement toujours aussi réussi (cf. Down).
▼ La durée de vie est atrocement ridicule...
▼ L'animation des personnages est vraiment sommaire.

L'arroseur arrosé...
On était habitué aux scènes de "baise" (traditionnelles -sic !-) avec les Leisure Suit Larry, mais ce dernier épisode va vraiment plus loin... Sierra aborde les "déviations sexuelles" comme le sado-maso, l'homosexualité, etc. Ben ouais, il "en prend plein la gueule" not' pauvr' Larry !

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DUREE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	16	16	13	16	05	14



Ne vous y méprenez pas, c'est avec ce genre d'actions qu'on gagne des points !



Pour parvenir à ses fins, Larry devra déployer tous ses talents... même les plus inattendus.

On garde malgré tout une grande liberté de mouvements, puisque les filles se "conquièrent" dans l'ordre que l'on veut. Evidemment -et ça n'étonnera personne-, chaque rencontre est un vrai fiasco. L'étiquette "Interdit aux moins de 17 ans" estampillée sur la boîte, en dit long sur la basse moralité de l'affaire, même si tout le monde sait qu'à 17 ans, on est censé être rôdé de ce point de vue-là. Au cours de ses conquêtes, notre Larry croisera une sado-maso, une folle du saut à l'élastique, une scientifique en mal de cobaye, une obsédée de la cellulite... et même deux lesbiennes et un travesti dont il fera les frais. Pas de doute que ce 6e volet va encore plus loin que ses prédécesseurs en matière de moeurs sexuelles... et d'humour. Franchement, il n'y a rien de plus jouissif que de voir ce pauvre mec se prendre des vestes. Pathétique...

UNE ANATOMIE DÉFIANT TOUTE LOI DE GRAVITÉ

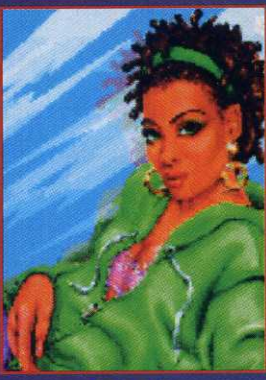
L'interface utilisée est quasiment inchangée, avec notamment l'icône "Braguette", mais également un nouvel icône "Prendre", en plus de l'icône "Utiliser" -rappelons aux amnésiques qu'auparavant, il n'y avait qu'un seul icône "Utiliser"-. La nouvelle présentation de l'inventaire, par contre, est indéniablement très pratique puisqu'il permet d'accéder à tous les objets -ou presque- en même temps très rapidement. Mais contrairement aux rumeurs donc, il faudra encore attendre avant de voir une vraie nouvelle interface où les textes et les portraits ne cacheront plus la fenêtre graphique. Et c'est dommage, car Larry 6 surpasse visuellement les autres épisodes. Les décors sont somptueux, avec une perspective déformée désormais classique, en dessins particulièrement travaillés, mais aussi parfois en images digits. Les filles sont -c'est le moins qu'on puisse dire- superbes, susceptibles de faire perdre la tête -et autre chose- à tout mâle digne de ce nom. Comme on dit vulgairement, elles ont ce qu'il faut où il faut et ce, parfois, défiant toute loi de



Oh les filles, oh les filles !



Gammie, l'obsédée de la cellulite.



Shablee, le travesti.



Charlotte, la scientifique.



Thunderbird, la sado-maso.



Cavaricchi, la monitrice d'aérobic.



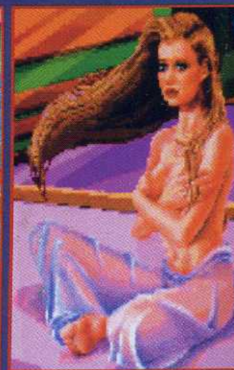
Rose, l'immigrée espagnole.



Burgundi, la chanteuse country.



Merrily, la fana du saut à l'élastique.



L'obscur objet du désir...

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



LEISURE SUIT LARRY 6

QUE FAIT LA S.P.A ?

C'est dans la salle du muscule, que Larry Laffer aura l'occasion de rencontrer une charmante jeune femme surnommée ThunderBird.





Mais voilà, la demoiselle n'accordera ses faveurs à notre Larry, que s'il lui trouve des menottes qu'elle a égarées. Quelle tête de linotte !



Par chance, le lavabo de Larry déverse une eau d'une étonnante couleur... Ce qui lui permet d'appeler le dépanneur pour lui vol... "emprunter" ses outils.



Grâce à la clé à molettes, Larry dirige à nouveau l'une des caméras de surveillance du complexe, sur les douches des femmes...



...détournant par la même occasion l'attention du cerbère en place. Tiens, elle est bien jolie sa paire de menottes, à not' cerbère, hein, qu'elle est belle ?



Et voilà, sitôt dit, sitôt fait ! T-Bird est aux anges, elle a enfin retrouvé ses accessoires préférés... Chouette, eh les gars, c'est bientôt la scène de cul !



Le moment tant attendu par notre "bombe sexuelle" -et par vous aussi, bande d'hypocrites !- est arrivé. D'un geste brusque, T-Bird dévoile ses charmes.



Elle arrache sauvagement les vêtements de Larry, et pour se faire pardonner, lui offre un magnifique collier de chien serti d'un énorme diamant.



Tout est loin d'aller pour le mieux dans le meilleur des mondes et voilà notre séducteur réduit à jouer les toutous à sa mémère.



NDTM :(Il faut dire que Maria et les toutous c'est une longue histoire et quand je dis longue ce n'est pas par hasard)comment ose-t-on comparer un simple mec à un chien de race ?

gravité. Mais on regrette là encore la Super-VGA annoncée par Al Lowe. L'animation laisse également à désirer... La bande son comprend bien entendu le thème de Larry, ainsi que de nombreuses autres mélodies, certes moins mémorables, mais non moins aguichantes. Les bruitages ne sont pas en reste, et notamment les "Ooooh, yeeessss !" ponctuant chaque progression dans le jeu. En parlant de bruitages d'ailleurs, Al Lowe offre en prime des .WAV utilisables à souhait sous Windows. Parce que oui, Larry 6 fonctionne sous Windows -comme tous les Sierra depuis Space Quest 5-, en fenêtre et tout et tout... Sympa, non ? Notons au passage pour ceux qui craindraient de ne pas comprendre toutes les subtilités des vannes anglaises, que la barrière de langue sera bientôt surmontée, Larry 6 étant prévu en français pour très bientôt.

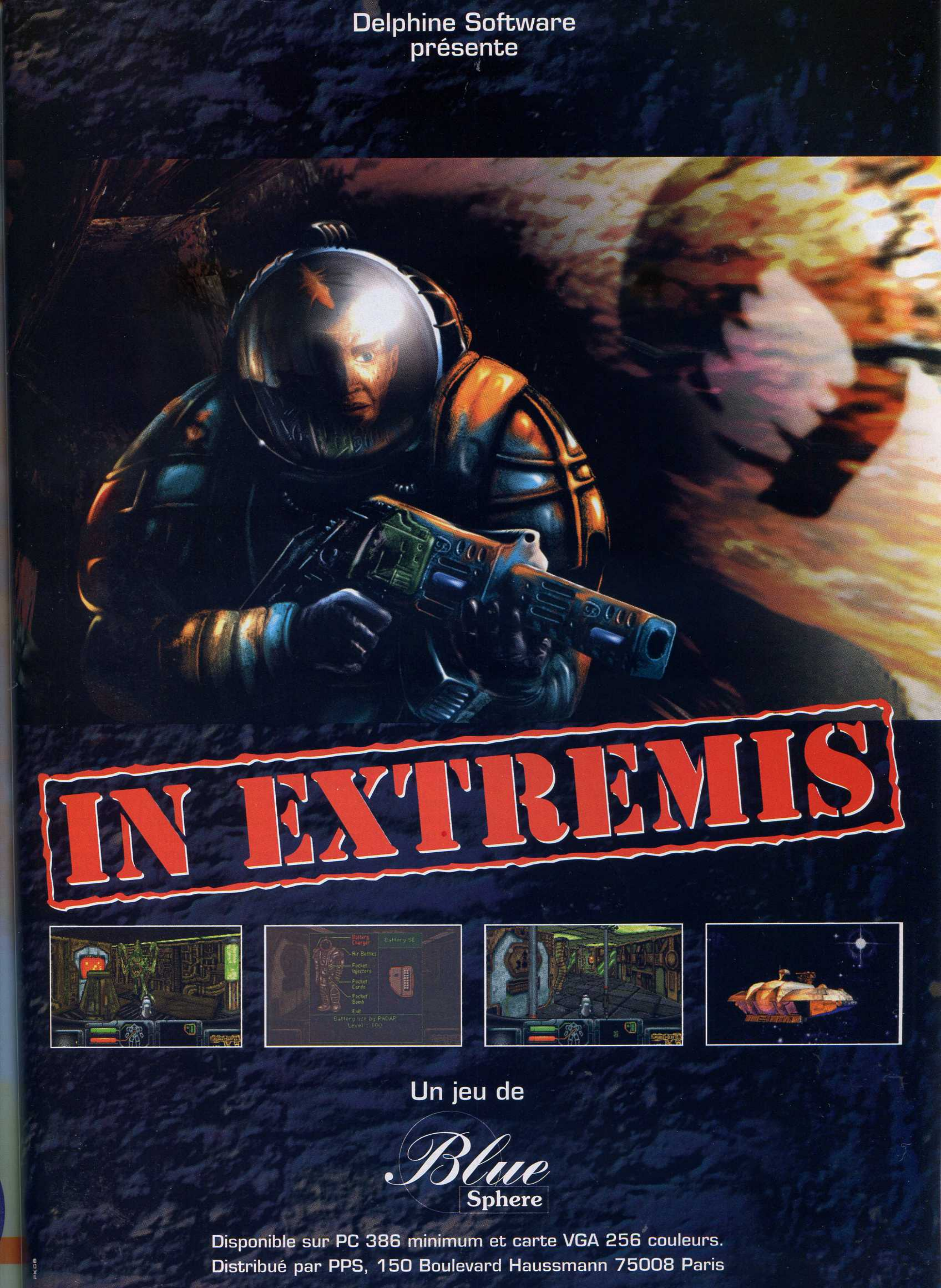
C'EST UN PEU COURT, JEUNE HOMME...

Le seul reproche qu'on peut faire à Larry 6, mais il est malheureusement de taille, c'est sa trop grande facilité et sa trop courte durée de vie. On disait déjà ça de Freddy Pharkas, le titre précédent de Al Lowe, et on pensait que ce dernier ferait quelque chose pour y remédier ; apparemment, le message n'est point passé. Que ce soit facile encore, c'est pas trop grave, mais que ce soit aussi court, c'est abuser. J'aurais bien aimé passer de longues nuits en compagnie de Larry, aussi ringard soit-il... Encore !

CALOR



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



Delphine Software
présente
IN EXTREMIS
Un jeu de
Blue
Sphere
Disponible sur PC 386 minimum et carte VGA 256 couleurs.
Distribué par PPS, 150 Boulevard Haussmann 75008 Paris

JURASSIC

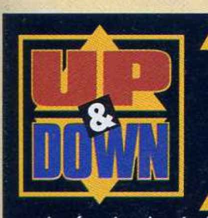
Deux mois après la sortie d'une excellente adaptation sur PC du célèbre film, Ocean récidive avec cette version Amiga. Si cette dernière n'est pas exempte de tout reproche, la jouabilité est incontestablement de la partie, et c'est bien là le principal !



Cette version sanglante de "Flipper le Dauphin" est digne des meilleurs "De... de la Mer", non ?



Et hop ! La dinomania initiée par Steven Spielberg avec "Jurassic Park" continue à faire rage partout, et c'est à présent au tour des Amiga "nouvelle génération" (1200 & 4000) d'être contaminées par le virus. Voilà peut-être enfin une bonne occasion d'évaluer les possibilités de ces fameuses bécanes 32 bits pour lesquelles on nous a annoncé monts et merveilles, nous qui, telles des hordes de soeurs Anne, ne voyons toujours rien venir.



- ▲ Les graphismes de la première partie, beaux et variés.
- ▲ L'énorme durée de vie du jeu.
- ▲ L'atmosphère des séquences 3D.
- ▼ L'animation qui s'essouffle, lorsque trop de sprites sont à l'écran.
- ▼ Les disques durs, c'est fait pour les chiens ?

LE PLUS FABULEUX ZOO DU MONDE !

Pour ceux d'entre vous qui seraient aveugles, sourds, enfermés dans un caisson hermétique, amnésiques ou morts, effectuons un retour sur le scénario. A partir d'une seule goutte de sang, de géniaux chercheurs sont parvenus à isoler les molécules d'ADN d'espèces depuis longtemps disparues, les redoutables dinosaures qui régnèrent sur la terre, 60 millions d'année avant notre arrivée. A partir de ces codes génétiques, les tyrannosaures, ptérodactyles et autres ancêtres des poneys ont étés recréés entièrement, de chair, d'os et de dents bien aiguisées. Ces derniers ont étés rassemblés sur une petite île proche de l'Amérique du Sud, transformée pour l'occasion en parc naturel géant. Vous incarnez le professeur Alan Grant, paléontologue de renom, invité à venir étudier tout cela avant l'ouverture officielle au public. Bien évidemment, avec la poisse qui vous caractérise, à partir du moment où vous posez un pied sur l'île, tout se met à dérailler. Forcément, sinon le soft ne serait pas un jeu vidéo, mais bien un éducatif et cela ferait longtemps que vous auriez tourné la page. Une main criminelle a dérobé des embryons de lézards géants afin d'en faire Dieu sait quoi, et, plus grave encore, a saboté l'ordinateur contrôlant les enclos, afin de masquer sa fuite. Libérés de leurs entraves, les dinos sont en marche, et 60 millions d'années de diette ont aiguisé leur appétit comme jamais ! Comble de malheur, vous vous retrouvez avec deux enfants sur les bras, Tim et Lex, perdus comme vous au beau milieu du parc. Toute la première partie du jeu, décomposée en plusieurs missions, consiste à les guider jusqu'au centre d'accueil, où ils seront en sécurité.

DE L'ARCADE-AVENTURE EN PSEUDO 3D...

Mais avant d'en arriver à cette heureuse issue, il vous faudra traverser 11 niveaux, matérialisés sous la forme d'enclos contenant un type spécifique de monstre. Vous contrôlez vos personnages en vue aérienne, la perspective étant prise en compte, afin de donner l'impression d'être dans un univers 3D. Première bonne surprise : les graphismes sont remarquablement réalisés, exploitant une résolution très fine. Le mode "256 couleurs"

GRAPHISME 17	BRUITAGE 16	MUSIQUE 18	ANIMATION 13/16	MANIABILITÉ 15	DURÉE DE VIE 18	ORIGINALITÉ 16

PARK

SUR A 1200/4000 • EDITEUR OCEAN

La prochaine fois, il faudra réagir plus vite !

étant de surcroît utilisé, le bonheur est complet. Vous déplacez Grant, parfois suivi des deux mioches présentés auparavant, dans le dédale des enclos, à la recherche d'objets nécessaires à la poursuite de votre quête. Si je parle de dédale, c'est bien en connaissance de cause, car chaque niveau est absolument gigantesque, et il vous faut bien souvent le sillonner en tous sens avant de libérer l'accès au suivant. A cette partie "exploration" vient s'ajouter de la bonne arcade bien saignante, car lesdits enclos fourmillent de petites et grandes bestioles, qui ont en commun de vouloir à tout prix vous faire la peau. Vous disposez donc d'un redoutable aiguillon électrique pour vous défendre, mais vous pourrez également trouver sur votre chemin divers fusils et munitions plus convaincants

SUIVEZ LE GUIDE !



BRONTOSAURE
Le plus pacifique de tous les dinosaures. Ce mastodonte, dont le cerveau ne dépasse pas la taille d'une noix, reste impassible, immergé dans l'eau à brouter des végétaux.



TRICERATOPS
L'ancêtre du rhinocéros n'est, tout comme son descendant, absolument pas carnivore. Attention cependant, car il est très irascible et vous charge dès qu'il vous aperçoit.



DINO-LIBELLULE
Collant comme une sangsue, ce moustique géant vous poursuit de ses "assiduités" sans relâche. Vif, il est diffile à aligner avec le fusil, mieux vaut utiliser l'aiguillon électrique.



AQUATUS-AGGRESSIVUS
Que ce soit dans les eaux troubles des égouts ou celles, toutes aussi douteuses, des rivières, il y a toujours un malintentionné pour vous chercher des noises. Un bon conseil : procurez-vous un bateau ou... n'entrez pas dans l'eau !



TYRANNOSAURE
Inutile de vous présenter le plus célèbre et dangereux des carnassiers ayant jamais vu le jour. Lorsque vous l'apercevrez, il sera temps de vous mettre à réfléchir très vite !



STÉGOSAURE
Comme le brontosaure, ce dernier ne vous veut aucun mal, mais il maîtrise mal les moulinets qu'effectue sa terrible queue. Un bon sens du timing suffit pour le passer sans dommages.



PTÉRODACTYLE
Particulièrement vicieux, les gros ptérodactyles tentent de vous écraser en lâchant de gros rochers au-dessus de votre tête, tandis que les petits viennent directement vous donner des coups de bec.



GALLIMIMUS
Très farouche, cette immense autruche panique très vite et se met alors à courir en ligne droite, à toute vitesse, écrasant tout sur son passage.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

JURASSIC PARK

encore. Cependant, vos seuls muscles ne suffiront pas, vous aurez également besoin de toutes vos cellules grises. En effet, chaque tableau recèle de petites énigmes, qu'il vous faut résoudre, sous peine de tourner en rond. Collecte d'objets à utiliser ailleurs et connexion à des terminaux actionnant l'ouverture de certains dispositifs de sécurité sont au programme, entre autres. On le voit, le challenge proposé est particulièrement complet, d'autant que le tout est enrobé de bruitages et surtout de musiques très réussis, aussi bien dans le domaine de la qualité des sons utilisés que dans celui de la composition pure. Bref, tout serait absolument parfait s'il n'y avait ces fâcheux ralentissements dans l'animation, dès qu'un nombre conséquent de sprites pointe son nez. Autant ce défaut-là était acceptable sur les PC, autant la chose est aussi inhabituelle que rageante sur Amiga.



Votre première mission touche à sa fin, il ne vous reste plus qu'à trouver comment ouvrir cet obstiné de portail.

LES DÉCORS SOUTERRAINS







...A LA 3D PURE ET DURE "WOLFENSTEIN".

Au terme de 11 gigantesques stages, vous aurez enfin sauvé Tim et Lex, et il sera temps de penser à passer à la seconde partie de votre mission. Il vous faut maintenant rétablir le système de sécurité de l'île, afin que tout rentre dans l'ordre, et ce ne sera pas non plus chose facile. A ce stade-là, le jeu change du tout au tout, pour vous placer au sein d'un shoot'em up 3D (authentique, cette fois-ci) en vue subjective. On pouvait légitimement éprouver les pires craintes au sujet de ces séquences, car si les softs en 3D mappée, genre Wolfenstein 3D, sont maintenant légion dans l'univers des compatibles, il en va tout autrement sur Amiga. A part une version (ratée) de Legends Of Valour, c'était le désert absolu, rien à se mettre sous la dent, LA zone. Allait-on pouvoir conserver sur A1200, notoirement faible en calcul pur, une vitesse acceptable ? Eh bien, soyez rassuré, car je n'ai pas peur de le dire, c'est une réussite totale ! Certes, les textures au sol et au plafond ont disparu, et la fenêtre 3D n'occupe qu'une moitié d'écran, mais le principal a été preservé : l'action est étourdissante de rapidité ! Les décors défilent sous vos yeux ébahis avec une fluidité jamais atteinte auparavant. Je puis vous assurer que votre progression dans les sombres couloirs infestés de vélociraptors aux griffes et dents acérées est tout ce qu'il y a de plus angoissante. Et une fois de plus, la bande son n'est pas en reste. De grave et inquiétante, la musique devient un subtil crescendo carrément stressant, lorsque les prédateurs sont proches, effet garanti ! Bref, cette deuxième partie, découpée en cinq niveaux supplémentaires, est réellement excellente et constitue, comme dirait Lord Casque noir, "la fraise sur le gâteau" de Jurassic Parc. Ultime reproche à un soft, vous l'avez compris, séduisant : les temps d'accès disquettes sont un peu longs et aucune installation sur disque dur n'est prévue. Pourquoi tant de haine ?

Pinky



C'est le moment de vous venger des Ptéro-machin-chose qui vous prennent pour cible depuis un bout de temps, en faisant éclater leurs oeufs. Ca ne sert à rien, mais ça défoule !

89%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



La nouvelle Console 32 bit, Lecture CD Audio, Livrée avec 2 Jeux (Diggers & Oscar)

FMV sur option : **1690 F**

MAD VOUS OFFRE SON CONTRAT *BLEU*

(Généralement réservé aux Professionnels)
Pour tout achat de configuration :

- **Assistance HOT LINE** par Numéro Vert
- **Prêt de Matériel** en remplacement si la réparation nécessite plus de 3 jours ouvrables.
- **Tarif préférentiel** sur les achats futurs
- **Priorité** pour le SAV
- **Gratuité** des installations et test des périphériques
- **Réinstallation** et formatage de votre disque dur.

Titres disponibles :

PINBALL FANT.	259 F	NIGEL MANSELL	255 F
D/GENERATION	249 F	ROBOCOD 2	289 F
ZOOL	279 F	SENS. SOCCER	229 F
WING COM	*	DANGER STREET	*

A1200 Desktop Dynamite Pack
WORDWORTH-DPAINT AGA-OSCAR-DENNIS
2990 Frs

Moniteur HR
Entrée RGB + Vidéo Composite
Idéal pour Vidéo Informatique :
1490 Frs

CDA1200
Lecteur CD-ROM
externe pour A1200 - NC
1990 Frs

LES CONFIGURATIONS MAD

Premiers pas Vidéo

AMIGA 1200	2490 F
GENLOCK PAL	1890 F
N°1 TITLER	590 F
Total :	**4870 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
4290 F

Total Mémoire Vive : 2 Mo

Premiers pas Infographie

AMIGA 1200	2490 F
4Mo+Horloge et CO-Pro	2990 F
True Paint	990 F
Total :	**6470 F**

PRIX DE LA CONFIGURATION :
5690 F

Total Mémoire Vive : 6Mo

Option Disque Dur

Nos Disques Durs sont formatés et installés avec le **WB 3.0** et **Excellence! 2.0**
(Traitement de Texte avec dictionnaire)
Autres capacités, nous consulter

Avec une Config MAD		Acheté séparément	
80 Mo	1990 Frs	80 Mo	2190 Frs
120 Mo	2390 Frs	120 Mo	2690 Frs

**AMIGA 4000 / 30
+ disque dur 250 Mo : 9990 Frs TTC**

PERIPHERIQUES A1200

Extension DKB 1200 0Ko	990 F
Extension DKB 1200 1Mo	1590 F
Extension DKB 1200 Co-PRO+1Mo	1790 F
Extension DKB 1202 4 Mo	2590 F
Extension DKB 1202 8 Mo	4290 F
Extension PCMCIA 4Mo	1490 F
GVP A1230 4 Mo	5290 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Scanner 16 gris et Ham	3190 F
Lecteur 3.5 DD CUMANA	540 F
Epson GT 6500 (24 bits)	8990 F
Epson GT 8000	NC
Tablette Summagraphics A4	4290 F
Alimentation A500/600/1200	450 F
Megachip (2Mo chip A2000/A500)	1790 F
DKB 3128 (A3000/4000) 0Ko	2990 F

INFOGRAPHIE ET P.A.O.

True Paint	890 Frs	Brilliance	1690 Frs
DPaint IV AGA	790 Frs	Morph +	1590 Frs
Art Depart. Pro 2.3	1690 Frs	Vista Pro 3.0	650 Frs
Excellence 3.0	590 Frs	Final Copy Français	890 Frs
PPage 4.0 (US)	1590 Frs	Page Setter 3.0	690 Frs
Karafonts	590 Frs	WORDWORTH	790 Frs

MUSIQUE

Interface MIDI	525 Frs	DSS +	990 Frs
Bars&Pipes Pro 1 F	2490 Frs	Bars&Pipes Pro 2 Us	3200 Frs
Bars&Pipes Junior Fr	990 Frs	Modules B&P	440 Frs
Deluxe Music 2.0	990 Frs	SuperJam! 1.1	990 Frs

DEVELOPPEMENT

SAS Lattice 6.5(+C++)	2990 Frs	DevPac 3.0	790 Frs
AREXX	379 Frs	Quarterback + Tools	790 Frs
Amos Professional	790 Frs	Disk Master 2.0	420 Frs

CECI N'EST QU'UN CONDENSÉ! CONSULTEZ-NOUS POUR TOUS VOS BESOINS INFORMATIQUES

S.A.V. MAD

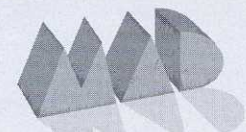
Nous réparons 95% des Micros en 48 heures ouvrables.
Clients province : 48 heures + délais transport.
Devis sur demande.

LE CREDIT MAD

Le Crédit traditionnel (Libre)
3 fois sans frais pour 1500 F et +
4 fois sans frais pour 4000 F et +
Fournir : Fiche de salaire, RIB, quittance EDF et carte ID
Accord immédiat.

**PROMO DISQUE DUR
IDE pour A2000
80 MEGA
120 MEGA
NOUS CONSULTER**

Métro : Notre Dame de Lorette



Depuis 1988, **Mad** est exclusivement au service des utilisateurs Amiga, et offre une qualité de service jamais démentie.

42, rue Lamartine
75009 Paris

☎ (33) 1 **48 78 11 65**

FAX (33) 1 42 80 66 49

**BON DE COMMANDE à découper ou recopier
à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS**

NOM : ....
ADRESSE : ....
....

Je désire commander les produits suivants :
..............................au prix de :.................... F
..............................au prix de :.................... F
Pour un total de .... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Signature :
CD32 frais d'expédition 110 Frs ou port dû.

CR 01_94

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Prix et promotions applicables le mois de parution du magazine.

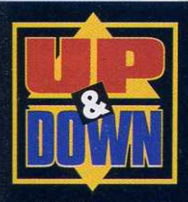
TEST AMIGA PC

SUR AMIGA •A 1200 • PC • EDITEUR TITUS

BLUES BROT[HERS] JUKEBOX ADVENTUR[E]

Titus nous avait déjà proposé un jeu mettant en scène les Blues Brothers. Les deux héros cravatés sont à nouveaux lancés dans un tout nouveau jeu de plates-formes encore plus amusant que son prédécesseur.

Jake et Elwood, les deux héros du film "The Blues Brothers", sont maintenant sérieusement habitués au monde du jeu micro. Ce nouveau soft qui porte leur nom est, ne vous y méprenez pas, totalement différent du premier épisode, bien qu'il s'agisse également d'un jeu de plates-formes. Innovation importante : il est maintenant possible de jouer à deux simultanément.



▲ Sur Amiga, les scrollings sont d'une rapidité et d'une fluidité tout à fait étonnante.

▲ Le mode "deux joueurs" apporte un très gros plus au jeu ; tout en collaborant, les deux personnages font la course aux points et aux bonus.

▼ Sur PC, il est tout de même vivement conseillé d'utiliser un PC rapide, au moins un 486.

LE CONCERT DU SIECLE

Costards noirs, chemises blanches, cravates fines et lunettes de soleil, Jake et Elwood affichent un look remis à la mode récemment par l'excellent film "Réservoir Dogs". Histoire de se détendre avant le concert qu'ils donnent le soir même à Chicago, les deux musiciens décident d'aller boire des coups dans un bar. Il n'y a approximativement que cela de valable dans la vie. Au fond de la salle, un superbe juke-box attire nos deux fans de musique. Une pièce à la main, ils s'approchent, et paf ! Par une magie indéfinissable, ils se font happer par l'engin qui les balance en des lieux étranges. Commence alors une course contre la montre, durant laquelle les Blues Brothers devront se battre contre des ennemis tous plus tarés et loufoques les uns que les autres. Nos deux héros ont peu de temps, ils doivent à tout prix rejoindre la salle de concert de Chicago, avant la tombée de la nuit. Sinon le concert du siècle n'aura jamais lieu.

Un jeu de plates-formes classique, The Blues Brothers JukeBox Aventure va vous balancer dans une trentaine de niveaux bourrés de monstres, que vous devrez traverser le plus rapidement possible, afin d'atteindre la sortie qui mène au niveau suivant et avant que le chrono ne soit tombé à zéro. Le personnage dirigé par le joueur-ou

AMIGA



Certains niveaux affichent même des décors en avant-plan, avec beaucoup d'ouvertures pour que vous puissiez voir l'action (sur Amiga uniquement). L'effet est excellent.

Moins joyeux que les niveaux qui se déroulent en pleine campagne, vous devrez zoner au fin fond des égouts de la ville. Selon le niveau de difficulté du niveau, les boules tournantes sont plus ou moins rapides.

PC



GRAPHISME 15	BRUITAGE 15	MUSIQUE 12	ANIMATION 15	MANIABILITÉ 15	DURÉE DE VIE 15	ORIGINALITÉ 12

NOTATION PC





les personnages, puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément-, peuvent sauter et envoyer des disques sur leurs adversaires pour les éliminer. Les munitions sont malheureusement limitées, et vous devrez refaire votre stock en permanence, en ramassant les galettes vinyles qui traînent un peu partout dans les niveaux. De galère en galère, Jake et Elwood évolueront dans des décors de quatre types différents : en pleine nature, au milieu des insectes, des arbres et des collines ; dans des entrepôts remplis de caisses ; dans des couloirs de prison ou bien au fond des égouts. Pour chaque type de monde, les graphismes sont bien sûr catactéristiques, aussi bien ceux des décors que des sprites. Le jeu étant composé d'une trentaine de niveaux, les éléments graphiques sont agencés à chaque fois différemment pour apporter la variété nécessaire et éviter l'ennui et la monotonie. Il est difficile de traverser les niveaux -de plus en plus vastes-, sans en prendre plein la tronche. Le moindre contact avec un ennemi vous fait perdre un cran d'énergie, et il y en a quatre dans une vie. Vous pouvez surveiller l'état de santé de votre personnage, en jetant un œil au tableau de bord affiché en bas de l'écran. De temps en temps, au hasard de vos sauts et rebonds, vous trouverez des petits cœurs qui vous redonnent un peu d'énergie, ou des gros qui refont le plein de santé de votre personnage. Tout un tas d'autres bonus sont disséminés un peu partout. Outre les disques et les cœurs : des mini juke-box qui rendent invincible pendant quelques secondes, des sabliers qui rajoutent de précieuses secondes au temps qui vous est accordé pour finir le niveau en cours, des vies supplémentaires ou encore des gâteaux qui transforment les Blues Brothers en Super Blues Brothers. Dans cet état, nos héros sautent plus haut, vont plus vite et peuvent se faire toucher une fois sans perdre d'énergie. Par contre le pouvoir s'arrête alors automatiquement.

En laissant le bouton de tir enfoncé plus longtemps, vous enverrez des disques capables de foudroyer vos ennemis en un seul coup.



MAIS ILS SAVENT TOUT FAIRE

Jake et Elwood sont, heureusement pour vous, capables de bien des tours. Sauter, tirer, se porter mutuellement à bout de bras et autres feintes incroyables.



Les disques qui font office de munitions.



Le sablier vous offre quelques secondes de répit.



La note de musique permet de redémarrer d'ici, si vous perdez plus tard.



Le gâteau transforme les Blues Brothers en Super Blues Brothers.



Elwood tire un super disque, plus puissant, sur un ennemi.



Les deux joueurs peuvent s'entraider.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	--	--	18	17	15	12

NOTATION AMIGA

BLUES BROTHERS
JUKEBOX ADVENTURE

Au fin fond d'une prison immense, armé de disques, Elwood se démène pour récupérer un maximum de bonus.

PC

UNE REUSSITE TECHNIQUE INDENIABLE

Entrons maintenant dans le monde bourre-choux des termes techniques, et séparons les critiques des deux versions car, technologie des machines oblige, elles sont légèrement différentes.
Sur Amiga, c'est le grand déballage : scrollings fluides et rapides en avant-plan, image fixe en arrière, chaque image disposant de ses propres couleurs, on se retrouve avec un jeu joyeusement lumineux. Les animations des personnages sont rapides, le tout tournant carrément en 50 images par seconde. On ne peut pas faire plus fluide. Histoire d'agrémenter ça encore un peu plus, des dégradés de couleurs sont installés tout au fond de l'image. Sur PC, les graphismes sont également très colorés, encore plus, même puisqu'il s'agit d'images VGA 256 couleurs. Par contre, les scrollings sont beaucoup moins fluides. Il faut dire qu'il est beaucoup plus difficile d'animer un scrolling sur cette bécane, surtout quand il s'agit d'un différentiel : une image fixe, qui installe l'ambiance du niveau, se trouve en effet derrière l'action. Les graphismes, sur les deux bécanes, sont très réussis, ainsi que les animations des personnages. Les bruitages également, même si la version Amiga que nous avons eue entre les mains pour le test, ne contenait pas tous les sons, ce qui explique l'absence de note dans les rubriques "Musiques" et "Bruitages". Les échantillons que nous avons pu entendre, laissent supposer une très bonne qualité, tout de même.

UN MODE "DEUX JOUEURS SIMULTANES" EXCELLENT

Mais l'ingrédient le plus excitant du jeu est sans aucun doute le mode "deux joueurs simultanés". Chaque joueur dirige le personnage de son choix, Jake ou Elwood, et aide son collègue à traverser les niveaux. Les deux personnages interagissent réellement entre eux, ils se rentrent dedans, se poussent, se passent des disques si l'un des deux n'a plus de stock, ou se montent sur les épaules. Le joueur du dessous peut alors cavaler, transportant l'autre joyeusement, imitant les plus beaux poneys suisses-allemands, ou alors jeter son collègue au loin. Utile pour passer plus facilement certaines difficultés. En bas de l'écran, chaque joueur dispose de son propre tableau de bord pour savoir exactement, en un coup d'œil, où il en est avec son niveau d'énergie et son stock de disques.
Cette nouvelle version entièrement revisitée de Blues Brothers vaut vraiment le détour, et promet de longues heures de jeu, où vous ne manquerez pas de vous cogner la tête contre les murs tant l'action devient stressante et difficile niveau après niveau.



QUATRE TYPES DE DECORS DIFFERENTS







LES EGOUTS



LES ENTREPOTS



LA CAMPAGNE

AMIGA



PC

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

Génial ! Les Tinies sont enfin de retour parmi nous ! Après vous avoir pris la tête dans Tiny Skweeks, ils vont vous mettre les nerfs en pelote sur plus de 100 niveaux ! Bonne chance !

L'île des Tinies ne comporte pas moins de dix mondes composés eux-même dix niveaux de difficulté progressive. Une sauvegarde par code automatic vous évitera de tout reprendre depuis le début.

Tout comme les poneys, les Tinies sont de petites créatures tout à fait charmantes. Leur forme ronde et leur épaisse fourrure leur procurent une grande résistance aux intempéries, et une stabilité sans précédent. Ainsi peuvent-ils courir, sauter, rouler, rebondir sans le moindre dommage, et se transformer comme bon leur semble en quatre races de Tinies différentes, ce qui leur permet, soit dit en passant, de se sortir de plus d'un mauvais pas. Et croyez-moi, les mauvais pas, ce n'est pas ce qui manque...

LE MONDE A L'ENVERS

Revenues sur leur planète après un long voyage, un très long voyage, un groupe de Tinies découvre que pendant leur absence, le roi Tiny a été renversé par l'infâme Tyniasse, un être abject aux poils gras et puants (un peu comme un poney mal lavé). Mais le plus embêtant, c'est que cette sale raclure détient l'infernale machine à transformer les Tinies, et ne s'est pas privé pour changer plus de la moitié des habitants de la planète en de redoutables Tinies malintentionnés. Pour rétablir l'ordre, vous n'avez pas d'autre choix que de diriger une boule de poils sur la totalité des cent niveaux que comporte le jeu. Autant vous dire que la tâche est rude et que vous allez devoir déployer une pléiade de ruses et de réflexes pour mener à bien votre mission.

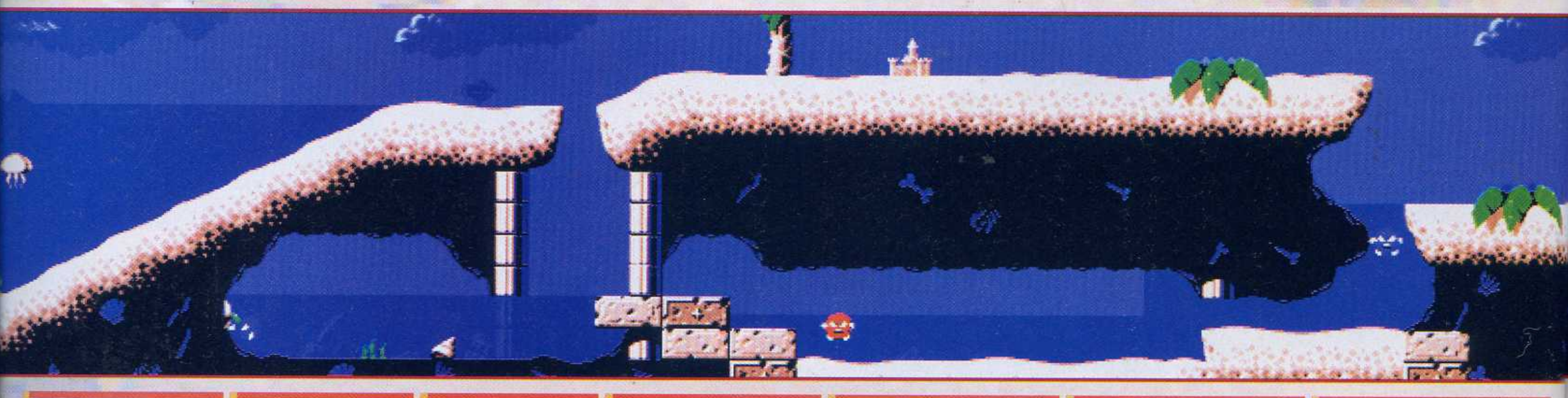
Pour vous familiariser avec l'utilisation de vos quatre états (rouge, jaune, vert et bleu), les premiers niveaux sont d'une difficulté très progressive, avec de nombreux cas typiques. Par exemple, vous devrez sélectionner le Tiny vert pour vous accrocher, le rouge pour creuser, le jaune pour tirer ou encore le bleu pour nager. Comme vous pouvez vous en douter, vous ne pourrez pas vous transformer à volonté, et devrez respecter les restrictions imposées au départ. C'est exactement le même principe que Morph (déjà testé), à la différence près qu'il n'existe pas un nombre limite de transformations. Dans les stages plus avancés, vous pourrez même échanger une couleur contre une autre, en passant à travers les portes magiques. Basé essentiellement sur le réflexe, Fury mettra également votre cerveau à rude épreuve. Certains tableaux tiennent plus du casse-tête chinois que du jeu de plates-formes, et vous n'êtes pas près d'en voir le bout (à moins que vous ne soyez un véritable dieu).

UNE ANIMATION AU POIL

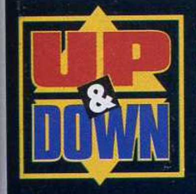
Malgré la petite taille des sprites, l'animation reste un modèle du genre, avec un nombre de détails impressionnants. On se demande comment les graphistes parviennent à faire autant de choses avec d'aussi petits points (je sais, j'ai déjà dit ça le mois dernier pour le test PC, mais j'ai rien trouvé d'autre). Les mimiques de chaque Tiny sont super drôles, avec plein de gags partout. Bref, c'est vraiment génial. Il n'en est malheureusement pas de même en ce qui concerne les graphismes. La plupart des tableaux sont très dépouillés, avec relativement peu de couleurs et des teintes

FURY OF THE

SUR AMIGA 500/600/1200 • EDITEUR KALISTO



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
11	17	18	18	18	17	17

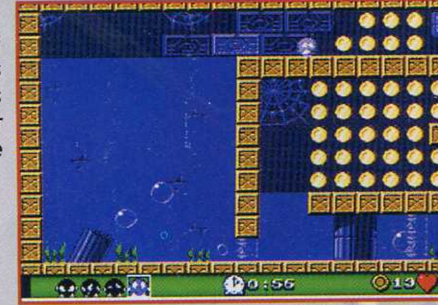


▲ L'animation des petits Tinies est absolument charmante avec tout plein de détails.
▲ Le grand nombre de niveaux avec sauvegarde automatique promet de longues heures d'amusement.
▲ La maniabilité est irréprochable.
▲ Le soft s'installe sur disque dur.
▼ Les décors sont quelquefois "limite", avec des arrières-plans répétitifs.
▼ Le deuxième lecteur de disquette n'est pas géré.

Vous pouvez prendre quatre états différents, chaque état vous donnant des pouvoirs spécifiques. Mais tout n'est pas si simple. Vous ne pourrez vous transformer, que si l'on vous y autorise, et les portes magiques vous octroient ou vous rajoutent des pouvoirs suivant le sens de passage. A vous de calculer à l'avance le résultat de vos multiples passages.

parfois étranges. Pas question non plus de scrolling de la mort sur trois milliards de plans... Mais ce n'est finalement pas bien grave, et cela n'enlève rien à l'intérêt général du produit.
Pour les plus anciens d'entre vous, Fury of the Furries me fait beaucoup penser à Rick Dangerous, en plus complet bien sûr. L'action est soutenue par une musique d'enfer, et les bruitages, bien qu'assez peu nombreux, restent d'une qualité tout à fait acceptable.
Sans être révolutionnaire, cette nouvelle aventure des Tinies est donc une grande réussite, et les amateurs de Lemmings, Morph ou autre Tomato Games, y trouveront un très grand soft, à la difficulté particulièrement bien dosée. Un futur Hit, sans l'ombre d'un doute...

LORD CASQUE JAUNE



Le jeu comporte un paquet d'écrans bonus, qu'il vous faudra découvrir tout au long de votre progression.







Vous devrez sans cesse faire preuve de ruse et de rapidité. Dans ce tableau, il vous faudra transvaser l'eau d'un côté ou de l'autre, sans oublier de vous transformer suffisamment rapidement pour ne pas vous laisser submerger.





Plus vous évoluerez dans les niveaux, et plus les pièges seront nombreux. Tel en témoigne ce ventilateur essayant de vous projeter sous des blocs de pierres instables.

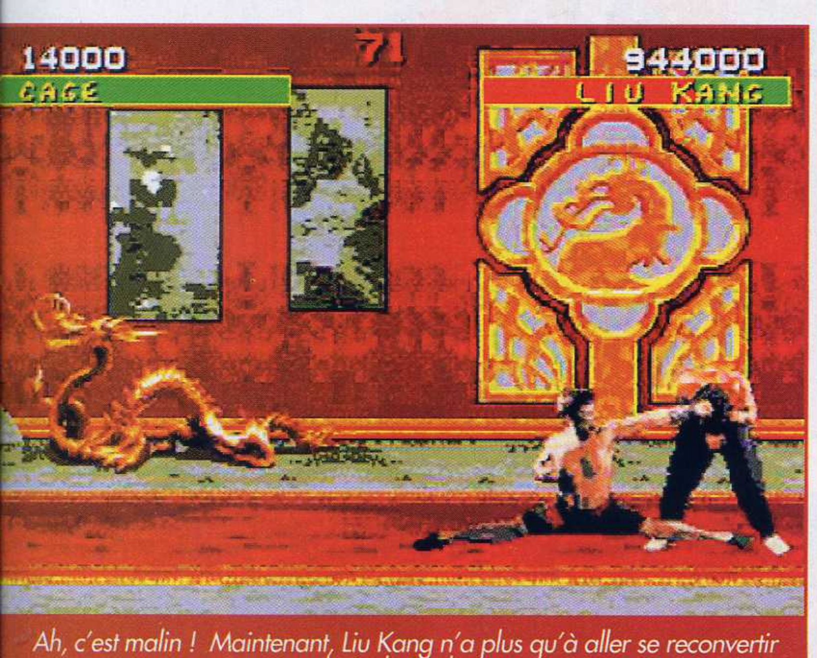


RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

MEGASTAR joystick

Le plus sanglant, le plus spectaculaire des jeux de combat arrive enfin sur Amiga. Verdict ? Le meilleur soft de castagne sur cette bécane.





Ah, c'est malin ! Maintenant, Liu Kang n'a plus qu'à aller se reconvertir au bois de Boulogne.

MORTAL KOMBAT

SUR AMIGA • EDITEUR VIRGIN

Décidément, on peut légitimement se demander où s'arrêtera la surenchère qui sévit depuis quelques mois dans le domaine des logiciels de combat en face-à-face. Après le succès phénoménal connu par Street Fighter 2, à peu près tout le monde s'est mis à développer furieusement des ribambelles de clones.

MORTAL KOMBAT : LA RECETTE

Mais comment, dans cette deuxième phase, arriver à se démarquer du lot, de plus en plus conséquent ? La réponse, pour ce qui concerne Mortal Kombat, a consisté en un patchwork de diverses techniques déjà employées dans plusieurs logiciels, et rassemblées pour la circonstance. C'est ainsi que Mortal Kombat exploite des sprites de personnages entièrement digitalisés, les séquences ayant été au préalable tournées par des acteurs experts en arts martiaux (comme pour Pitfighter). Les deux adversaires se faisant face, sont d'une taille avoisinant la moitié de l'écran et possèdent des coups spécifiques (comme dans Street Fighter 2), le tout étant saupoudré d'hectolitres d'hémoglobine bien fraîche (les exemples sont légion). Chaque personnage possède en plus de ses coups spéciaux (voir encadré), un coup de grâce magistral qui achève l'adversaire de manière très spectaculaire. De la décapitation à main nue (on voit alors la tête dégoulinante de sang à laquelle reste accrochée la colonne vertébrale qui se balance doucement) au "baiser de la mort" qui embrase vif votre vis-à-vis, il y a là de quoi réjouir les plus pervers d'entre vous. Résultat, en un rien de temps, dans les salles d'arcades, Mortal Kombat est devenu LA nouvelle référence, le soft incontournable, que tout individu se doit de connaître sous peine de passer pour un ahuri en société.

C'est donc avec une grande joie, qu'une bonne partie des possesseurs d'Amiga (vous savez, ceux qui ont les yeux injectés de sang, la bave aux lèvres et l'instinct meurtrier) apprendront l'adaptation de ce hit sur ces derniers.

MORTAL KOMBAT : L'HISTOIRE

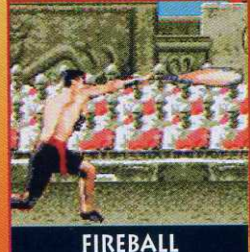
L'action prend place sur une île détenue par un viel homme fabuleusement riche, du nom de Shang Tsung. Chaque année, ce dernier organise un tournoi rassemblant les champions du monde entier, qui se mesurent dans des combats à mort (d'où le titre). Le champion en titre, un être hybride de mi-homme, mi-dragon détient le titre depuis maintenant 500 ans, autant vous dire que ce n'est pas une mauviette. En réalité, Goro (c'est son nom) sert les sombres desseins de Shang Tsung en l'approvisionnant avec les âmes des malheureux challengers, constituant l'énergie vitale du vieillard et lui assurant ainsi une vie éternelle. Mais cette

GRAPHISME 12 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 14

SPÉCIAL "MORTALPANDANSLATRONCHE"


JHONNY CAGE

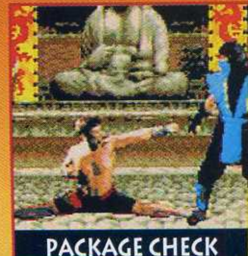
Star de cinéma spécialisée dans les films de karaté, Johnny Cage a aujourd'hui l'occasion de mettre ses connaissances théoriques en pratique.


FIREBALL

Ben oui, la bonne vieille boule de feu d'AD&D est tout naturellement présente, toute prête à aller griller joyeusement vos adversaires.


SHADOW KICK

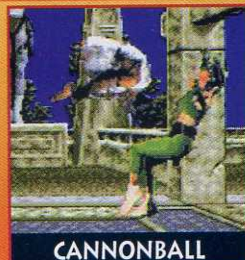
Très difficile à parer ou à contrer en raison de la rapidité avec laquelle il s'effectue, ce coup de pied foudroyant va en envoyer plus d'un au tapis.


PACKAGE CHECK

Peut être traduit par "vérification du service trois pièces", si vous voyez ce que je veux dire. Ce coup vicieux ne fonctionne pas (et pour cause) sur Sonya ou Goro.


KANO

Sans foi ni loi, Kano est un membre des Black Dragons, mafia japonaise. Fuyant les services secrets américains, il a abouti par hasard sur cette île.


CANNONBALL

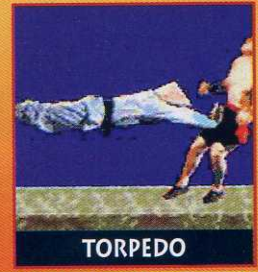
Ce coup lui permet de se rouler en boule, en l'air (?) avant de traverser tout l'écran en pleine bourre, balayant tout sur son passage.


SPINNING BLADE

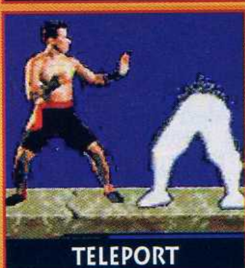
Même si elle est parée par l'adversaire, cette arme tournoyante lui infligera plus de dégâts que n'importe lequel des autres coups. A éviter impérativement !


RAIDEN

Dans la vie, Raiden fait dieu du tonnerre, tout simplement. Pour l'occasion, il a revêtu l'apparence d'un être humain, mais il reste redoutable.


TORPEDO

Equivalent au "cannonball" de Kano, ce coup permet à son possesseur de balayer tout l'écran, à grande vitesse.


TELEPORT

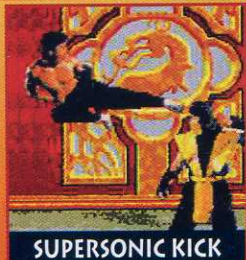
Hop, d'un coup, Raiden se dématérialise d'un côté pour réapparaître de l'autre, ce qui a le don de dérouter ses adversaires.


RAIDENTRICITY

A quoi ça servirait d'être le dieu du tonnerre si on ne pouvait pas balancer des éclairs sur ses adversaires ? L'arme ultime anti-Claude François.


LIU KANG

Digne successeur du "petit dragon" Bruce Lee, Liu Kang possède des coups ressemblant beaucoup à ceux de son illustre (et regretté) prédécesseur.


SUPERSONIC KICK

Très spectaculaire, Liu Kang effectue un bond phénoménal et traverse tout l'écran avant d'atterrir le pied dans la poire de son adversaire. Aïe !


FIREBALL

Exactement identique à celle de Johnny Cage. Question métaphysique cruciale : pourquoi ?


SCORPION

Non seulement Scorpion estun ninja dans la plus pure tradition des "vas-y que je t'assassine", mais en plus il est déjà mort et hante les rings sous la forme d'un spectre.


HARPOON

Scorpion balance sa flèche devant lui, et dès que l'adversaire est harponné, il tire sur la corde en criant "viens ici, toi !" pour ramener le malheureux et lui donner le coup de son choix


TELEPORT PUNCH

Très pratique lorsque votre adversaire est à l'autre bout de l'écran, ce coup vous permet soudainement de fuir par un bord pour réapparaître de l'autre côté et de lui asséner un coup de poing dans le dos.


SUB-ZERO

Ou "comment faire deux personnages d'un seul sprite". Rassurez-vous, il possède tout de même des coups différents de ceux de son sosie, Scorpion.


ICE FIRE

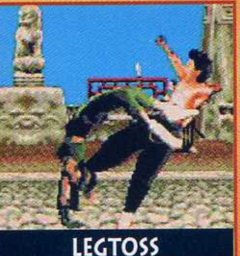
Votre ennemi, touché par ce rayon, gèle sur place et s'immobilise, attendant tranquillement que vous veniez lui latter la tronche.


POWER SLIDE

Un coup de pied glissant porté aux jambes. Mais.. je l'ai reconnu, c'est le fameux coup de Zool !


SONYA BLADE

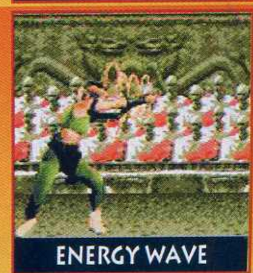
Agent des forces spéciales, Sonya est arrivée sur l'île à la poursuite de Kano. Comme elle avait justement cinq minutes de libres, elle a décidé de participer au tournoi.


LEGTOSS

Essayez, comme Sonya, de basculer sur les mains et d'attraper un adversaire entre vos jambes, puis de le soulever pour le projeter de l'autre côté. Essayez, pour voir !


HIGHT FLYING PUNCH

Très utile contre les adversaires énervants qui n'arrêtent pas de sauter partout, ce coup vous permet de les happer en l'air et de les calmer pour de bon


ENERGY WAVE

Une vague d'énergie qui s'en va exploser sur l'adversaire. En plus, ça peut servir pour amuser les enfants, la nuit, en faisant des feux d'artifice.

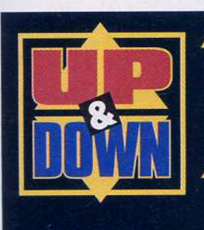
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

MORTAL KOMBAT

année, ces données se voient bouleversées avec l'arrivée sur l'île de sept combattants hors du commun. Il y a là une star de film de karaté, un yakuza à moitié androïde, un dieu du tonnerre (si !), un moine shaolin, deux ninjas (dont un spectral) et un agent des forces spéciales ricaines. Ouf ! Manifestement, le choix des concepteurs du jeu ne s'est pas porté sur le réalisme, mais qu'importe.

MORTAL KOMBAT : LA RÉALISATION

Vous allez prendre en main la destinée de l'un de ces champions, pour tenter de l'amener jusqu'à la victoire finale après avoir défait tous ses concurrents. Le chemin sera long, car après avoir vaincu les six autres personnages un par un, il vous faudra les affronter à nouveau deux par deux, combat au terme duquel vous vous mesurerez à Goro, puis à Shang Tsung himself. Assez de blabla maintenant, passons à l'action, car je vous devine impatient d'en savoir plus. Après avoir vu arriver une version PC absolument époustouflante, comme nous le confirmait Seb dans le précédent numéro de Joystick, on pouvait craindre que cette adaptation supporte mal la comparaison. C'est à la fois exact et inexact, les programmeurs de Mortal Kombat ayant sacrifié le superflu pour faire place à l'essentiel. En clair, cela veut dire que l'on est un peu déçu de prime abord, lorsque l'on découvre le jeu, par la qualité des graphismes. En effet, les digits des personnages, ainsi que les décors, ont manifestement été "rippés" directement depuis la version PC. Les palettes de couleurs des deux machines accusant un écart certain, cela se ressent un peu sur Amiga, les graphismes laissant comme une impression de fouillis et de tramage excessif. Il est certain que le soft aurait gagné à être davantage retravaillé par de bons graphistes, pour son passage sur Amiga. Cependant, cela reste acceptable, d'autant plus que l'on se rend compte, dès la première partie, que les atouts de Mortal Kombat résident ailleurs. Le faible nombre de couleurs utilisées a certainement permis de gagner beaucoup de temps machine, car l'animation est, elle, excellente. Malgré la taille des sprites, ces derniers se déplacent avec une légèreté digne de Jean-Claude Vandamme, et surtout à grande vitesse. Street Fighter 2 était un peu décevant à cet égard, il fallait posséder un A1200 pour que l'animation donne sa pleine mesure. Ici, point du tout : pour avoir testé le jeu sur les deux machines, je puis vous assurer que la vitesse est identique, que l'on soit sur A500 ou A1200, seule la fluidité varie un peu. Bref, tout va bien du côté de l'animation et de la jouabilité, condition sine qua non de la réussite pour un jeu de ce type. La musique, à base de sonorités asiatiques chtoïng-chtoïng, est réussie, mais devient assez rapidement pénible. Heureusement, il est possible à tout moment de la désactiver, option qu'apprécieront les mélomanes. Les bruitages sont, eux aussi, excellents, composés d'ahanements divers ainsi que de voix digitalisées. C'est sûr, ces dernières ne sont pas d'une clarté cristalline, mais on arrive tout de même à comprendre ce qu'elles disent.



▲ La qualité de l'animation rend la jouabilité optimale.
▲ Le nombre de coups possibles est assez conséquent.
▲ Les cinq niveaux de difficulté rendent le jeu accessible à tous.
▼ Les graphismes sont un peu ratés, nettement moins beaux que ceux de Body Blows ou SF2 (pour tout dire, ils sont équivalents à ceux de la version Megadrive, pouah!).
▼ Le nombre de décors est trop restreint, c'est un peu dommage.



MORTAL KOMBAT : LA CONCLUSION

En voilà un jeu qu'il est chouette, ce Mortal Kombat ! Plus rapide que SF2, plus complet que Body Blows, le soft devrait se placer en bonne position dans les mois qui vont suivre et figurer comme l'un des tous meilleurs softs du genre, sinon le meilleur. C'est bien simple, je ne suis pas parvenu à me mettre au clavier avant d'avoir été jusqu'au bout et battu Shang Tsung, et rien que d'en parler, j'ai envie d'y retourner. C'est tout de même un gage de qualité, non ?

Pinky

L'un des coups les plus spectaculaires, commun à tous les personnages, l'uppercut fait jaillir le sang.



LES BEAT'EM UP SUR AMIGA, LE MATCH DU SIECLE !

	STREET FIGHTER 2	BODY BLOWS	MORTALKOMBAT
GRAPHISMES	*****	****	***
BRUITAGES	****	****	****
ANIMATION	***	****	*****
JOUABILITÉ	****	***	*****

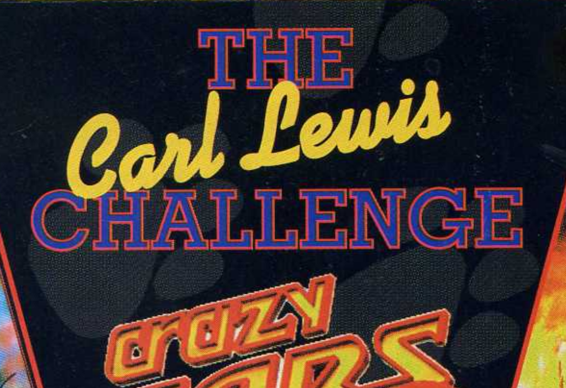


RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



FOX vol.3 COLLECTION

DISPONIBLE SUR
AMIGA
ATARI ST
IBM PC



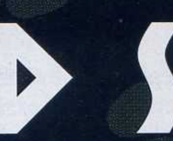
© 1992 Psygnosis.

95% JOYSTICK MEGASTAR

© Titus 1992
The trademarks Lamborghini and Diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.P.A., Italy.

TEAM SUZUKI





95% JOYSTICK MEGASTAR

© 1991 the Bitmap Brothers. Published by Renegade.

93% GEN 4

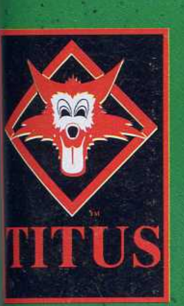
© Gremlin Graphics Software Ltd. Endorsed by Suzuki Grand Prix Team.

CRAZY CARS III:
Vous n'avez qu'un seul objectif: devenir le champion des "Saturday Night Races", une compétition infernale où tous les adversaires se battent sans limites ni morale pour la gloire et la fortune.

THE CARL LEWIS CHALLENGE:
Lancez-vous dans le Carl Lewis Challenge en choisissant, manageant, entraînant et contrôlant une équipe d'athlètes dans leurs tentatives pour gagner les médailles d'or.

GODS:
Identifiez vous à l'Hercule des temps modernes dans cet ultime jeu d'arcade et d'aventures; parcourez les tréfonds d'une ancienne cité à la recherche de l'immortalité.

TEAM SUZUKI:
Revivez les sensations fortes d'une véritable saison de Grand Prix à travers les seize circuits du championnat sur votre puissante 500cc de l'équipe Suzuki.



28 ter, Avenue de Versailles,
93220 GAGNY
L: 16 (1) 43 32 10 92

ERIC CANTONA STRIKER 2

SUR ATARI ST • EDITEUR RAGE SOFTWARE

Rage Software remet le couvert avec une version Atari ST de Striker 2. Malgré l'apposition du nom d'Eric Cantona sur le logiciel, ce dernier ne se montre pas à la hauteur de ses concurrents.

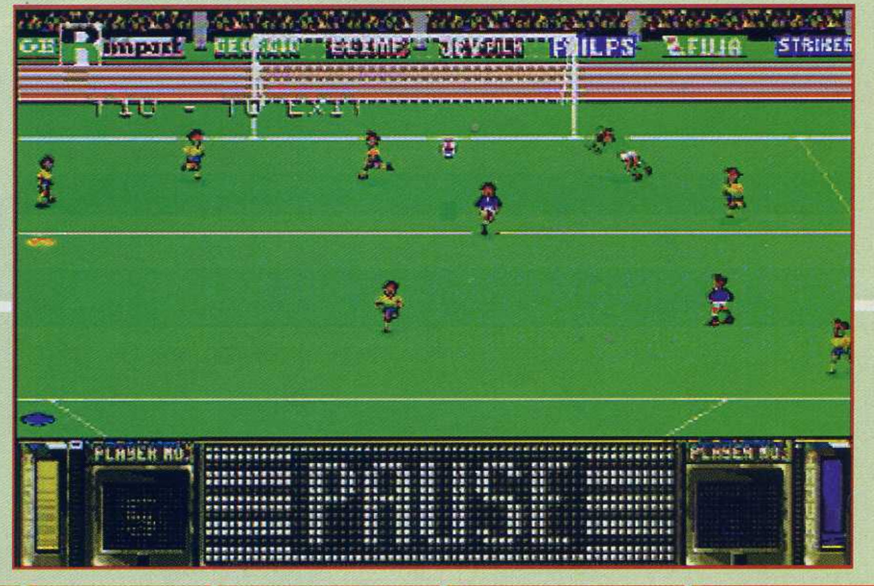
bon tir de l'attaquant argentin mais le gardien, au prix d'une superbe déten-va détourner en corner.002: Vous avez à votre disposition 64 équipes internationales parmi les plus cotées, et bien des rencontres en perspective !

Cela doit faire chaud au coeur des possesseurs d'Atari ST, de voir que tout le monde ne les a pas oubliés. En effet, Rage a pensé à eux en concoctant cet Eric Cantona Striker 2, pour leur bécane. Mais attention cependant, car la simulation de foot est un domaine où s'exerce une vive concurrence, n'oublions pas que Sensible Soccer ou Kick Off 2 sont également disponibles.

Pour se démarquer de ces derniers, Striker2 a décidé de jouer résolument la carte de l'arcade pure et dure. Aussi, la vue proposée est-elle en 3D, légèrement en hauteur derrière le joueur en possession du ballon. L'animation est de très bonne qualité, d'une rapidité surprenante sur cette machine, les joueurs courent partout, vifs comme des poneys, et le scrolling multidirectionnel remplit parfaitement sa fonction. Vous pouvez, avant de démarrer une partie, sélectionner le type de terrain (sec, mouillé...), le positionnement des équipes (4-4-2, 5-3-2...), ainsi que la durée du match. Validez-moi tout cela et... c'est parti ! Dès les premières minutes, on est tout de suite dans le bain grâce à une simplicité d'utilisation exemplaire. La balle "colle" au pied des joueurs, afin que vous puissiez prendre la direction que vous voulez, sans la perdre. Une pression sur le bouton déclenche un tir dans la direction empruntée, un léger effet pouvant être imprimé au ballon, dès le départ de celui-ci. Cette même pression vous fait tackler si vous ne possédez pas la sphère de cuir, ou sauter pour effectuer une tête si la balle est en l'air. Et voilà, c'est tout pour les commandes ; il est impossible de doser le tir ou de faire une petite passe, ce qui me paraît tout de même un peu simpliste. De plus, bon nombre d'options ont disparu lors du passage sur ST. Pourquoi avoir enlevé le "kit design" qui permettait de modifier les tenues de toutes les équipes ? Pourquoi les joueurs n'ont-ils plus de nom ni de caractéristiques techniques, éditables elles aussi ? Pourquoi, enfin, les joueurs n'effectuent-ils plus de pirouette pour manifester leur joie après avoir inscrit un but ? Seule l'option "ralenti" demeure présente. Par son biais, vous pouvez, à tout moment, voir et revoir vos plus belles action, à diverses vitesses. Eric Cantona Striker 2 est donc assez

décevant sur ST, idéal pour improviser un tournoi entre amis, car il est si simple que n'importe qui peut y jouer au bout d'une minute, mais loin, très loin de la richesse de ses concurrents. Et je ne dis pas cela parce que la France est éliminée de la Coupe du Monde.

Pinky



Beaucoup de monde dans la surface sur ce corner italien, gare, le danger rôde !

UP & DOWN

▲ La rapidité de l'animation.
▲ L'ergonomie des commandes.
▲ La vue 3D relativement originale sur ST.
▼ Le simplisme des commandes.
▼ Le peu d'options disponibles.
▼ Le but marqué par Kostadinov à la 90e minute.



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	12	--	16	16	12	14

CAMPAIGN II

Plus réaliste, plus complet que Campaign, mais malheuresement pas plus beau

SUR AMIGA • EDITEUR EMPIRE

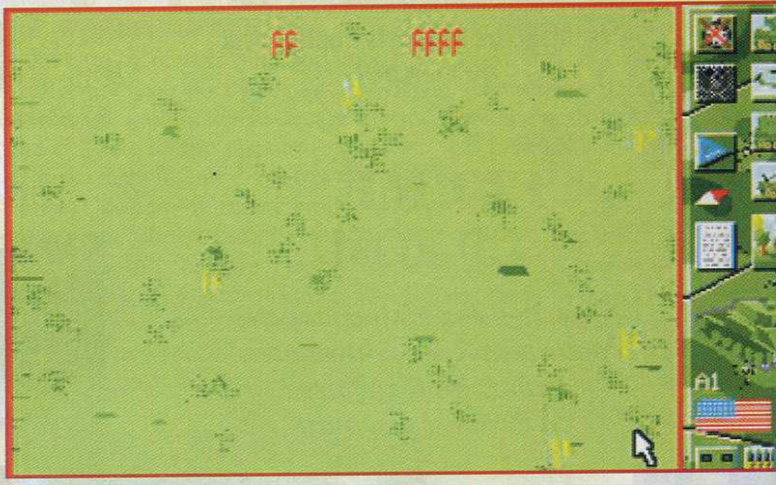
Campaign 2 vous propose de retracer les principaux conflits militaires des 50 dernières années, de la Seconde Guerre mondiale à la guerre du Golfe, en passant par la guerre de Corée, la guerre du Vietnam ou la guerre des Six Jours. Toutes les cartes des événements sont strictement fidèles à la réalité historique, ainsi que les compositions des armées des camps en conflit. Bref, une recherche très importante a été menée pour que les jeux contentent les puristes. En fait, il ne s'adresse qu'à eux, la réalisation technique étant très moyenne, elle aura du mal à contenter le grand public.
L'interface, pour ceux qui connaissent déjà le premier Campaign, a quelque peu été améliorée, notamment grâce à un système de presse-papier perfectionné, et le maniement est assez aisé une fois qu'on a assez bien assimilé le manuel. Notons au passage qu'il est rédigé en français, plutôt bien traduit, et que le jeu lui-même est entièrement dans notre belle langue.
Tous les véhicules des armées modernes, plus de 150, sont maintenant intégrés au jeu, vous pourrez donc piloter des hélicoptères ou les tout derniers chars soviétiques les plus perfectionnés.
Le jeu a plusieurs niveaux de profondeur, vous pouvez l'aborder de façon stratégique, en ne déplaçant que des symboles sur des cartes, ou d'une façon plus arcade en pilotant directement les engins lorsqu'il y a contact entre les troupes. Et c'est là où le jeu devient très faible.

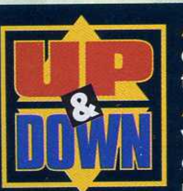
UNE RÉALISATION TECHNIQUE FAIBLARDE

Les phases en 3D sensées simuler les combats ne sont vraiment pas terribles : beaucoup trop simplistes graphiquemen, pas très jolies, et surtout très lentes par rapport à ce qu'on a eu l'habitude de voir dans les jeux récents. Dommage.
Campaign 2 ne s'adresse donc qu'aux fanas de wargames classiques : ceux-là prendront véritablement leur pied car le jeu est véritablement excellent. **Seb**

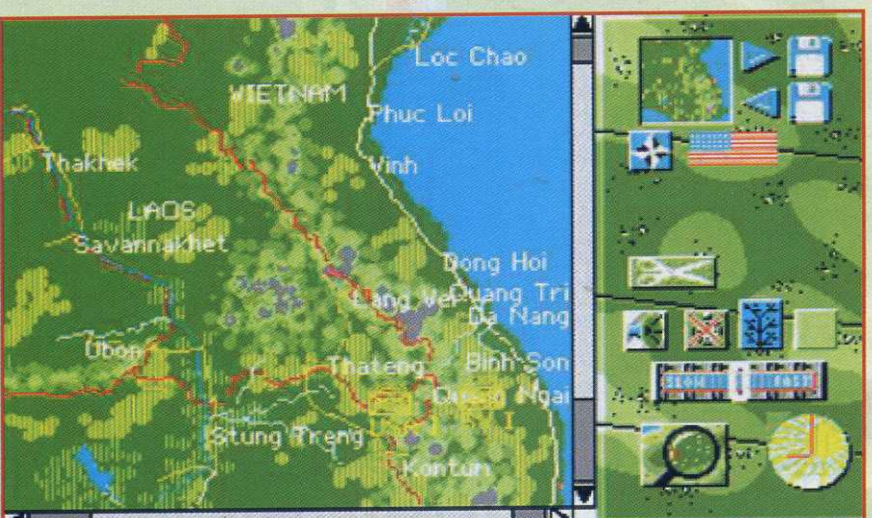


Quand des unités entrent en contact le jeu passe alors en vue 3D. Dommage que les graphismes soient si pauvres, et l'animation si lente.





▲ Le réalisme du jeu est très poussé.
▲ Tous les véhicules modernes sont pris en compte, et les cartes du jeu correspondent à la réalité ainsi que le nombre d'unités impliquées dans les combats.
▼ Les graphismes sont assez moyens, surtout quand on entre dans les phases en 3D.
▼ Heureusement, il n'est pas nécessaire de les utiliser pour jouer au jeu qui reste alors un wargame classique.



Vous pouvez décidez de jouer uniquement avec les cartes, en déplaçant les rectangles qui symbolisent vos unités.



GRAPHISME 11	BRUITAGE 12	MUSIQUE --	ANIMATION 09	MANIABILITÉ 14	DURÉE DE VIE 16	INTÉRET 18

JESSICO

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

ALIEN BREED	239
ALONE IN THE DARK2	369
BLOODSTONE	199
BLUES BROTHERS JUKE BOX	239
CAMPAIGN2	309
COMBAT CLASSICS2	269
DRACULA	299
FIELDS OF GLORY	289
FLIGHT SIM5 VF	339
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
FREDDY PARKHAS	259
FUN RADIO4	279
FURY OF THE FURIES	259
GENESIA	229
GOBBLINS3	329
HIRED GUNS	NC
IN EXTREMIS	269
INCA2	359
INDY CAR	299
INNOCENT	359
JACK THE RIPPER	NC
KINGMAKER	319
LANDS OF LORE	299
LEISURE SUIT LARRY6	369
LEMMINGS XMAS	119
LITIL DIVIL	269
MASTER OF ORION	309
MIGHT AND MAGIC5 VF	289
MORTAL KOMBAT	299
NHL HOCKEY	289
OSCAR	229
PLAYBOY DATE BOOK	NC
POLICE QUEST4	329
PRINCE OF PERSIA2	239
QUEST FOR GLORY4	329
RALLY GT	289
SAM & MAX	329
SHADOW CASTER	299
STREETFIGHTER2	169
STRIKE QUAD	309
STRONGHOLD	269
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE DATA DISK	159
TERMINATOR RAMPAGE	289
TFX	319
UMS COMPILATION	369
WINTER OLYMPICS	NC
WIZARDRY7	329
X WING	349
X WING + DATA 1+2	669

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYSTICK QF5	**119**
JOYSTICK JOYS TOPSTAR	259
JOYSTICK JOYS COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	999
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1890
SOUNDEXPERT PRO DELUXE	1180
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119
ACTION REPLAY PRO	529

CD-ROM

Lecteur Double Vitesse	xxx
360 COMPIL	359
ADIBOU Educ.	312
CHESS MASTER PRO	289
DIGITAL LOVE	NC
DUNE	349
GABRIEL KNIGHT	389
GOBBINS3	389
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	359
INCA 2	369
IRON HELIX	359
JACK THE RIPPER	369
KYRANDIA	359
LABYRINTH OF TIME	369
LAURA BOW2	279
LEISURE SUIT LARRY6	389
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	359
LOST IN TIME	389
MICROCOSM	369
OSCAR	239
REBEL ASSAULT	359
RETURN TO ZORK	339
SECRET WEAPON OF LUFT	329
SPORT BEST	389
STARWAR CHESS	369
SUPER STRIKE COMMANDER	399
THE PATRICIAN	369
WINTER OLYMPICS	NC
WORLD OF XEEN	379

UTILITAIRES PC

ASTRODOMUS(astrologie)	339
CIEL COMPTABILITE	969
CIEL COMPTA LIBERALE	979
CIEL PAIE	989
CIEL IMMOBILISATIONS	959
CIEL GESTION Commerciale	979
CIEL GESTION Associations	959
CIEL Rapproch. Bancaire	949
PC GLOBE 5.0	499
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	489
QEMM 7.0	1079
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

ACCESSOIRES AG - ST

	ST	AG
ALIMENTATION A500/+/600		389
DISK DUR A1200, 80 M + NAP		1589
CART. MKIII 2000		599
CART. MKIII 500		499
CRAYON OPTIQUE A500/+		299
DOUBLEUR DE BUS MKIII		159
EXT. 1.5 Mo A500 + Horloge		899
EXT. 1 Mo A500+		399
EXT. 1Mo A600 + Horloge		499
EXT. 512 Ko A500		249
EXT. 512 Ko A500 + HORLOGE		299
EXT. 512 Ko A500+		399
INTERFACE MIDI AMIGA		199
LECTEUR EXTERNE 3".5		615
LECTEUR INTERNE 3".5	490	490
PACK VIDI 12RT		1990
PACK VIDI 24RT		2990
SOURIS GENIUS	199	199
SWITCH SOURIS/JOYS.	199	199
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS		75
FOOT PEDAL	149	149
KONIX SPEEDKING	89	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99	99
KONIX NAVIGATOR	109	109
MANTA RAY	99	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129	129
QUICKJOY MEGASTAR	219	219
QUICKJOY TOPSTAR	199	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39	39

AMIGA CD 32

ARABIAN NIGHT	119
CAPTIVE2	259
DEEP CORE	219
D-GENERATION	199
JAMES POND2/ROBOCOD	189
JOHN BARN'S FOOT	119
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	189
LEMMINGS TRILOGY	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	259
MICROCOSM	289
MORPH	189
NIGEL MANSELL	259
PINBALL FANTASY	229
SENSIBLE SOCCER	199
TFX	NC
TROLLS	239
URIDIUM2	189
WHALE'S VOYAGE	239
ZOOL	219

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
DELUXE MUSIC 2.0		779
DELUXE PAINT IV		699
DISCOSCOPIE PRO		349
DIRECTORY OPUS 4.0		719
EXCELLENCE 3.0		499
FUN COLOR		739
GFA BASIC 3.0		749
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589

JEUX AG - ST

	ST	AG
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN3		219
ALIEN BREED2		229
APOCALYPSE		229
B17	239	239
BART VS WORLD	219	219
BATMAN RETURNS	NC	NC
BATTLE TOADS		239
BODYBLOWS GALACTIC	NC	229
BODY BLOWS GALACTIC A1200		259
BRUTAL SPORT FOOT	NC	259
CAMPAIGN2		299
CANNON FODDER	249	249
CHAOS ENGINE	189	199
CIVILISATION	219	259
COMBAT CLASSICS2	NC	269
COOL SPOT		289
CYBERPUNK		199
DARKMERE	219	229
DIGGERS 1200		229
DISPOSABLE HEROES	NC	199
DREAMSLAND	219	219
DUNE2		249
ELFMANIA		249
ELITE2	269	269
F117A	NC	269
FOX COLLECTION2	279	279
FURY OF THE FURIES	NC	219
GENESIA	239	239
GLOBDULE	NC	269
GOAL	209	219
GOBBLINS3	269	269
HIRED GUNS		239
ISHAR2	239	239
JACK THE RIPPER		359
KING QUEST6		309
KRUSTY FUN HOUSE		219
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	269	269
LEMMINGS XMAS		119
MAGIC BOY	239	239
MORTAL KOMBAT		239
OSCAR		229
PREHISTORIK2		259
SECOND SAMURAI		279
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
THE PATRICIAN	229	229
TURRICAN3		239
UMS COMPILATION		369
URIDIUM2		189
WING COMMANDER 1200		289
WINTER OLYPICS		259
WIZ AND LIZ		269
WONDERDOG	NC	199
ZOOL	189	
ZOOL2		239

KIT CD PUISSANCE 16 3419

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC**
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE **SOUND BLASTER 16**
+
LOGICIELS UTILITAIRES
+
TEMPRA ACCESS+7TH GUEST+*REBEL ASSAULT*

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

1ST DIVISION MANAGER (ST,AG)	109
688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
AIR SUPPORT (ST,AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BATTLE HAWKS 1942 (***)	149
CALIFORNIA GAMES 2 (***)	139
CARDIAXX (AG)	129
CENTURION (AG)	129
CHUCK ROCK (AG)	139
CHUCK YEAGER (PC)	169
D.GENERATION (AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F17 CHALLENGE (AG)	169
F 19 STEALTH FIGHTER (***)	169
F29 (PC,AG)	169
FLIGHT OF INTRUD (AG, ST, PC)	159
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE (***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
JACK NICKLAUS GOLF (AG, ST)	109
JACK NICKLAUS GOLF (PC)	129
KNIGHTMARE (***)	159
KNIGHT OF THE SKY (***)	189
LAST NINJA 3 (AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND (AG, ST)	159
LEGEND (PC)	169
LOOM (***)	159
LOTUS 2 TURBO CHAL (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON (***)	149
MANIACS MANSIONS (***)	129
MEAN MACHINE (ST,AG)	99
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MIG 29(***)	149
MONKEY ISLAND (PC,AG)	169
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
QWAK (AG)	139
RBI BASEBALL (AG)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
R V F HONDA(AG, ST)	99
SHADOWLANDS (***)	139
SIMANT (PC,AG)	159
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(ST, PC)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169
WWF(***)	99

Attention risque de delais sur tous les budgets

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1550
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFHD	69 F	130 F	300 F
Les disquettes HD sont préformattées DOS			
3" 1/2 DFDD	65 F	120 F	275 F



PC *529 Frs*
Virus Checker, Fontion Ralenti,Super Copie, TrainerHyperPuissant,Capture d'Ecran, Disk Monitor



Commandez par :
☎ **93.97.22.00** • MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

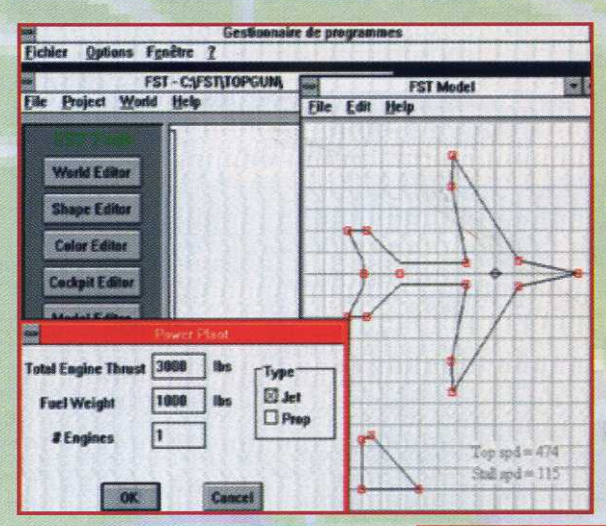
carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : **93.97.07.00**
votre ordinateur :
votre téléphone :

TEST PC

Flight Sim Toolkit

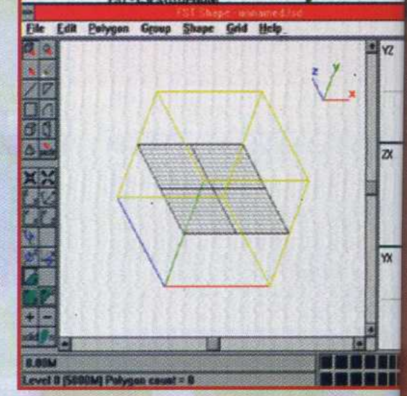
SUR PC • EDITEUR DOMARK

Après 3D Construction Kit, Domark continue dans la même lancée avec un créateur de simulateur de vol. Franchement, ça vous amuse de passer des heures à faire vos jeux au lieu d'en acheter un tout fait ?



La création de l'appareil est l'un des modules les plus simples d'emploi, tant qu'on s'en tient à des formes simples.

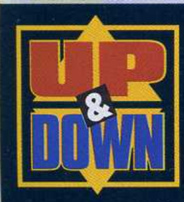
Pour créer un objet 3D, on dispose d'un outil puissant, mais d'une complexité redoutable.





choix, on pourra disposer de divers de tableaux de bord. Le vol est extrêmement fluide et rapide.

Même si la finalité du produit n'est pas tout à fait la même que dans 3D Construction Kit, le principe de base demeure identique et par là même aussi, les reproches qu'on peut lui faire. Certes, créer soit même son propre logiciel est un phantasme courant chez les joueurs, mais franchement, si l'on pouvait se contenter d'employer un utilitaire quelconque pour arriver au même résultat que les pros qui programment en C et en assembleur, ça se saurait. Et puis franchement, quel plaisir de jouer à un jeu qu'on connaît par coeur pour l'avoir soit même élaboré ? Il reste naturellement la possibilité de s'échanger les fichiers avec ses amis, mais comme d'ici que vous ayez terminé un scénario de vol digne de ce nom, l'eau a le temps de couler sous les ponts... Au vu de la complexité du produit, on peut même imaginer que l'eau a largement le temps de faire fondre les ponts en question. C'est là que je me sens obligé de vous parler un peu du produit, les métaphores n'ayant qu'un temps. Comme les ponts, donc. En imaginant que vous souhaitiez vous adonner à la création du monde, il est indéniable que ce Toolkit propose un nombre impressionnant d'options. Le produit, qui tourne sous Windows, est articulé autour de 5 modules : World Database, 3D Shape, Color, Cockpit, Aerodynamic. Comme ceux d'entre vous qui ont quelques rudiments d'anglais peuvent s'en douter -m'enfin au cas où, j'insiste-, ces 5 modules permettent donc de créer ses terrains, ses objets 3D, ses palettes, ses tableaux de bord et ses avions. Sans rentrer dans le détail (la documentation fait près de 100 pages), la complexité du produit est hélas proportionnelle à sa puissance : pour créer ne serait-ce qu'un simple bout de décor dans lequel vous pourrez voler, il faudra passer de nombreuses heures, et ce pour un résultat graphique assez pauvre, bien que la chose tourne en SVGA (driver ou carte Vesa requise). Lorsque les objets et les décors sont prêts, vous pouvez attribuer à certains objets un chemin (Path) afin de les faire se déplacer. Si toutefois vous arrivez au bout de vos peines, vous pourrez ajouter des sons, et des combats aériens. Sachez que dans ce cas, l'adversaire sera géré automatiquement par le logiciel. Bref, à moins d'être un créateur d'univers frustré, vous pourrez vous passer aisément de ce logiciel. A noter que le produit final sera en français à l'écran. **Moulinex**



▲ L'animation des objets 3D est particulièrement fluide.
▲ Les outils de création sont puissants.
▲ La possibilité d'utiliser certains modules sous Windows est un bon point.
▼ Le logiciel est extrêmement complexe et peu ergonomique.
▼ Franchement, ça vous amuse de passer des heures à créer un paysage dans lequel vous volerez ?

STOP !

En dépit de son nom, Flight Sim Toolkit n'est pas du tout destiné au sublime simulateur de vol de Microsoft dont le nom complet est Flight Simulator. Bref, si vous êtes passionné par FS5, ne tombez pas dans le piège et attendez la sortie de Designer.



GRAPHISME 14 | BRUITAGE 14 | MUSIQUE -- | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 11 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 15

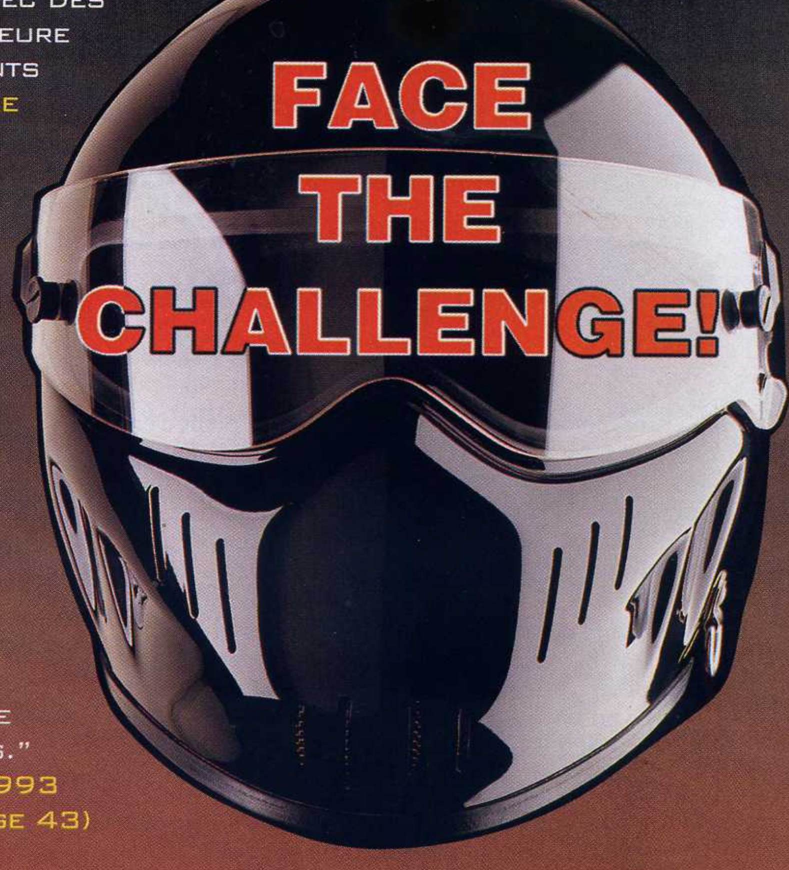
INDYCAR™ RACING

"L'animation est nettement plus rapide que Grand Prix de Microprose, avec des graphismes en 3D texturée de meilleure qualité que tous ses concurrents directs!" - Génération 4, Novembre 1993 (page 36)

"Incomparable... Hallucinant, grandiose, géant, fabuleux, d'enfer!" - Joystick, Décembre 1993 (page 111)

"IndyCar... ça s'annonce bien comme étant "le meilleur jeu de voiture du monde" - Joystick, Octobre 1993 (page 58)

"Le Comanche des simulateurs de F1! ... Aussi détaillé que F1 Grand Prix, mais deux ou trois fois plus rapide, IndyCar risque de faire l'effet d'une bombe dans le domaine des simulations de courses." - Tilt, Juillet/Août 1993 (page 43)





Bientot disponible sur IBM PC et compatibles



Papyrus



Découvrez les pistes du fabuleux circuit américain IndyCar: Michigan Int'l, Nazareth PA, Laguna Seca, Portland Int'l, Milwaukee, Louden NH, Toronto, Long Beach. Choisissez parmi les options de préparation comme le font les écuries actuelles. Prenez les mêmes décisions lors des courses. Développez votre habileté tout en admirant des graphismes sensationnels encore plus saisissants que ceux proposés par les précédentes simulations de courses.



UNNATURAL SE

Fidèle à sa réputation, Maxis propose un jeu particulièrement passionnant et bien réalisé, où il est question de manipulations génétiques et de guerre...

Après l'intermède SimFarm et avant le très très très attendu SimCity 2000, Maxis lance un concept de jeu particulièrement original, à mi-chemin entre le jeu de la vie et les wargames. Le but du jeu est simple. Le joueur -vous, donc !- tient le rôle d'un savant de renom qui a réussi, avec son équipe, à créer un nouveau type de bestioles : les Theroids. Malheureusement, l'un des membres de cette équipe soudée, se révèle encore plus fou que notre Dr. Folamour et a créé, de son côté, une variante de Theroids dangereuse et incontrôlable. Ces créatures, pour l'instant cantonnées sur des îles, sont sur le point d'envahir le monde... Tiens, ça me rappelle un film qui est passé inaperçu, où ça parle de dinosaures. Y' sont oufs', c'était sûr que ça allait faire un bide, un film avec des dinosaures... Bref, l'armée fait appel à notre savant pour produire des Theroids capables d'enrayer l'invasion des mutants profanateurs du monde (prochainement sur les écrans).

SAUVONS LES THEROIDS -ET LES PONEYS !

Unnatural Selection propose deux modes de jeu : le "Personal Research" pour entreprendre ses recherches et ses manipulations génétiques, et les tester à loisir sans contraintes de temps et d'objectifs ; le "Top Secret", pour reconquérir dix îles sous le joug des Theroids méchants. J'en entends qui gueulent dans le fond "Psst, M'dame, c'est quoi les Theroids ?". Les Theroids sont des bestioles ressemblant vaguement à des limaces ou escargots, avec un soupçon de tortues et de lézards..., des trucs bien gluants et bien baveux. Il en existe trois types de base : les Slug, les Hulk, les Zip, caractérisés respectivement par la résistance, la force, et la vitesse. A partir de ces "races" de base, on peut obtenir des millions de variantes plus ou moins belliqueuses, résistantes, etc., en jouant avec les mutations et les chromosomes. Ces créatures ont chacune des besoins différents : les unes vivent pour manger, les autres pour copuler, les autres encore pour se battre. Il s'agit de satisfaire ces besoins primaires pour les garder en vie.

JOUER LES SAVANTS FOUS

Quel que soit le mode de jeu adopté, il y a deux phases de jeu. La première se déroule dans le laboratoire où on effectue ses re-



Voilà le DigiLife, le repaire où vous effectuez toutes les expériences pour o[btenir] une race de Theroids supérieure.a



Grâce à un zoom puissant, on peut observer la vie d'un Theroid particu[lier] même quand il est en pleine saison des amours.



▲ Le concept de jeu est très original et a de fortes chances de passionner tous les savants fous qui sommeillent en chacun de nous.

▲ La réalisation est somptueuse : les séquences des Theroids sont d'un réalisme effrayant, les multiples digits sont d'excellentes qualités... C'est le "foot" total quoi !

▼ Il faut quelques bonnes heures d'apprentissage pour bien comprendre tous les tenants et les aboutissants... Mais c'est ça, la vie de scientifique !

GRAPHISME 15 | BRUITAGE 18 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 17 | ERGONOMIE 18 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 17

ECTION

SUR PC • EDITEUR MAXIS

cherches. On étudie, par exemple, la viabilité des variantes qu'on a implantées, selon les conditions de survie -essentiellement la nourriture-, on tente de créer une race "balaise" qui se reproduit vite, qui mange peu, mais qui conserve des caractéritsiques hors du commun (force, rapidité, résistance). On les fait muter, en espérant obtenir des créatures infectées de virus -qui donneront une descendance encore plus infectées et donc encore plus meurtrière, etc.-. Bref, on s'amuse à tout essayer, et à voir... Une fois les recherches terminées et dès que l'on a abouti à la "race supérieure", on part sur une île où y'a plein de Theroids méchants à cartonner. On envoie les troupes sur l'île avec divers appareils. Et on assiste à leur victoire ou à leur échec. Pour les aider dans leur périlleuse entreprise, on dispose de "munitions" sous forme de "nourriture" (pour les faire manger), de "désir" (pour les faire copuler), de "rage" (pour les faire combattre)... mais également d'un puissant laser. De nombreux outils sont disponibles pour connaître l'évolution du conflit, et ici encore, le zoom est d'une grande utilité. En mode "expériences personnelles", on peut retourner au labo quand on veut, contrairement au mode "top secret" où cette option n'est pas disponible.

UNE INTERFACE REMARQUABLE

L'interface de jeu est véritablement remarquable. L'écran représente le DigiLife, l'outil qui vous permet de faire toutes ces expériences. Une fenêtre graphique permet la visualisation des "enclos" de Theroids. Un zoom améliore la précision, pour repérer des bestioles spécifiques. Au plus gros zoom, on peut ainsi suivre un Theroid particulier, pendant ses évolutions : il erre, il cherche, il copule, il se bat, il mange... selon ses besoins. Ces séquences sont innombrables et risquent d'en surprendre plus d'un. On dirait un vrai film... Côté sons, les bestioles gueulent à tue-tête, poussant des cris parfois à la limite du supportable. Mais le DigiLife-même est entièrement "vocal", l'utilisation de chaque icône, levier de réglage "s'entend". Ces digits vocales sont d'excellente qualité et elles sont particulièrement nombreuses, qui plus est... Bref, en définitive, pour finir, Maxis propose là un jeu particulièrement original et passionnant, très bien réalisé, mais qui nécessite, comparativement à SimLife, un apprentissage qui rebutera ceux qui n'aiment pas se prendre la tête.

CALOR

NOS AMIS LES THEROIDS



Les Hulks sont les plus forts.

Les Slug sont les plus rapides.

Les Zip sont les plus résistants.





Le zoom moyen est un excellent outil pour suivre les déplacements des Theroids.

A partir des races de base, on peut définir génétiquement d'autres variantes, puis les "injecter" dans les enclos pour observer leurs comportements sociaux, et connaître ainsi leur viabilité.

81%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

SUR PC • EDITEUR SSI

Dungeon Hack

Un remake de Beholder à la durée de vie infinie, pour ceux que ça démangerait de casser des trolls...



Les donjons comportent parfois des téléports et c'est là que l'automapping est particulièrement pratique.

Ça devait fatalement arriver. SSI avait fait un Contruction Kit pour la série des Pools of Radiance et compagnie avec AD&D Unlimited Adventures. Il nous refait le coup pour la série des Beholder avec ce Dungeon Hack. En fait, ce n'est pas tout à fait un Construction Kit : non, vous ne devez pas dessiner vous-même le moindre couloir de votre donjon de 15 km2, non, vous ne placez pas vous-même le moindre petit monstre qui traîne... Ici, tout est généré par le soft, aléatoirement. Vous déterminez les paramètres pour la création des donjons, du nombre de niveaux à la puissance des monstres, en passant par le nombre des murs invisibles, etc., et Dungeon hack vous prépare un donjon sur mesure. Néanmoins, pour les fainéants, il existe des paramètres prédéfinis correspondant aux niveaux de difficulté facile, moyen et difficile très pratiques. Avant de visiter de fond en comble votre donjon, il convient de créer votre personnage ou de le choisir parmi la galerie des perso pré-tirés -contrairement aux Beholder, Dungeon Hack se joue en solo : il n'y a qu'un seul perso-. La procédure est classique, respectant les règles d'AD&D. Ensuite, ben y'a plus qu'à partir à l'assaut. L'interface utilisée comporte tous les items, boutons, etc. des Beholder, et fonctionne strictement de la même façon aussi bien pour la manipulation d'objets, la mémorisation et l'utilisation des sorts, les combats, etc. Seule nouveauté : un auto-mapping qu'on peut soit imprimer, soit sauvegarder en un fichier. On vous l'avait bien dit que c'était un remake. Du point de vue de la réalisation, Dungeon Hack tient la route : les graphismes sont beaux, les décors variés, et les monstres... monstrueux. Les bruitages ne manquent pas et les cris des rencontres sont plus vrais que nature. Les joueurs des Beholder ne seront vraiment pas dépaysés. En fait, on se demande si Dungeon Hack n'a pas été simplement créé juste pour exploiter le filon, sans avoir à se creuser la tête pour ficeler un scénario. La durée de vie est presque illimitée, puisqu'il y a 4 milliards de donjons possibles -si ça vous dit de vérifier, ne vous gênez pas- ; "presque" car, quand même, avouons qu'au bout de deux trois parties, on s'en lasse un peu. Finalement, il vaut mieux ne pas considérer Dungeon Hack comme un véritable jeu, avec un début et une fin, dans lequel on se plonge nuit et jour, mais plutôt comme un "divertissement" entre deux hits. D'autant plus que le seul "intérêt" de se farcir tous ces donjons, c'est de tuer tout ce qui bouge et de récolter les trésors pour figurer dans le Hall of Fame. Un jeu pour grosbills en puissance.

CALOR

UP & DOWN

- ▲ La durée de vie est presque illimitée : 4 milliards de donjons possibles !
- ▲ Les graphismes sont réussis et variés, très proches des Beholder, aussi bien au niveau des décors que des monstres.
- ▲ Pour les dingos tordus des Beholder qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent et pour les grosbills qui sommeillent en nous.
- ▼ C'est bien joli tout ça, mais ça manque un peu de piquant... et puis au bout de 50 donjons, on s'en lasse un peu.

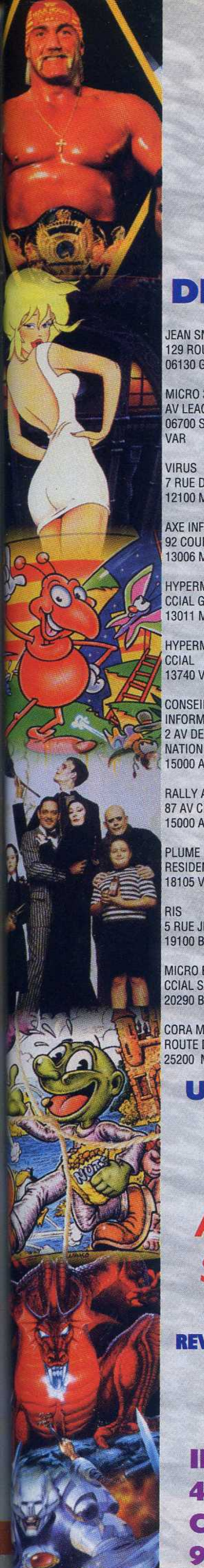


Avec tous ces paramètres, vous disposez d'une palette de 4 milliards de donjons possibles. Bon courage !





GRAPHISME 16	BRUITAGE 15	MUSIQUE 11	ANIMATION 16	ERGONOMIE 17	DURÉE DE VIE 20	ORIGINALITÉ 12





DES JEUX A PARTIR DE 99 F.
DISPONIBLES DANS CES POINTS DE VENTE :

JEAN SNEL
129 ROUTE DE LA PAOUTE
06130 GRASSE

MICRO 3000
AV LEAON BERANGER
06700 SAINT LAURENT DU VAR

VIRUS
7 RUE DROITE
12100 MILLAU

AXE INFORMATIQUE
92 COURS JULIEN
13006 MARSEILLE

HYPERMEDIA VALENTINE
CCIAL GRANDE V
13011 MARSEILLE

HYPERMEDIA VITROLLES
CCIAL
13740 VITROLLES

CONSEIL FORMATION INFORMATIQUE
2 AV DES PUPILLES DE LA NATION
15000 AURILLAC

RALLY AURILLAC
87 AV CHARLES DE GAULLE
15000 AURILLAC

PLUME LASER
RESIDENCE DE LA POSTE
18105 VIERZON

RIS
5 RUE JEAN CASSAN
19100 BRIVE

MICRO ESPACE
CCIAL SAINTE DEVOTE
20290 BORGO

CORA MONTBELIARD
ROUTE DE BETTENCOURT
25200 MONTBELIARD

CASINO
ROUTE DE LA CROISSEE
25400 EXINCOURT

RALLY VALENCE
RN92
26007 VALENCE

MEGAO DISTRIBUTION
25 PLACE JEAN JAURES
26100 ROMANS

RALLY QUIMPER
ROUTE DE BENODET
29196 QUIMPER

HYPERMEDIA TOULOUSE
CCIAL CARREFOUR
31127 PORTET SUR GARONNE

AVI MICRO
131 RUE DES VIVANTS
33100 BORDEAUX

HIFI NON STOP
RESIDENCE LECLERC
33210 LANGON

PERSPECTIVE INFORMATIQUE
CCIAL AIGUECONGUE
34090 MONTPELLIER

MAMMOUTH TOURS
RN 10
37000 TOURS

HELP INFORMATIQUE
7 RUE DE STRASBOURG
38000 GRENOBLE

AXES
5 RUE GAMBETTA
40100 DAX

SYNTAX
88 AV SAINT VINCENT DE PAUL
40102 DAX

MICRO CONTACT
70 RUE CHAUSSADE
43000 LE PUY EN VELAY

MEGATROC VIDEO
5 PLACE HENRI POINT CARRE
44600 SAINT NAZAIRE

RALLY SAINT NAZAIRE
332 RUE DE LA COTE D'AMOUR
44600 SAINT NAZAIRE

HYPERMEDIA SARAN
ZONE FRANCK
45770 SARAN

UNIVERS INFORMATIQUE
8 RUE GRANDE ETAPE
51000 CHALON SUR MARNE

LECLERC REIMS
RN51
51500 RILLY LA MONTAGNE

CORA HOUDEMONT
RN 87
54180 HEILLECOURT

CORA TOUL
ROUTE DE VALCOURT
54203 TOUL

LECLERC MEZIERES LES METZ
57210 MEZIERE LES METZ

CORA FORBACH
AVENUE DE L'EUROPE
57602 FORBACH

CENTRE PIONNER
29 RUE SAINT MARTIN
58000 NEVERS

HYPERMEDIA LOMME
130 RUE DU GRAND BUT
59461 LOMME

DP INDUSTRIE ZOOM 2000
ZAC AUCHAN
59494 PETITE FORET

EMSA
RUE ARAGO
60000 BEAUVAIS

SEQUENCE NEYRIAL
3 BD DESSAIX
63000 CLERMONT FERRAND

LECLERC IBOS
CCIAL DU MERIDIEN
65420 IBOS

ROND POINT GEISPOLSHEIM
RUE DU FORT
67400 GEISPOLSHEIM

MAMMOUTH ILLKIRSH
ROUTE DE STRASBOURG
67400 ILLKIRSH

CORA STRASBOURG
RN 63
67452 MUNDELSHEIM

CORA HAGUENAU
ROUTE DU RHIN
67503 HAGUENAU

CORA MULHOUSE
258 RUE BELFORT
68067 MULHOUSE

HYPERMEDIA WITTENHEIM
17 RUE JEAN MONNET
68270 WITTENHEIM

BHV RIVOLI
14 RUE DU TEMPLE
75004 PARIS

CAFOREL
19 RUE SANSON
77140 NEMOURS

CONTINENT TORCY
ROUTE DE CROISSY
77200 TORCY

AL CONSEIL
59 ROUTE DE SARTROUVILLE
78230 LE PECQ

ROME
1 BIS DELCASSE
82000 MONTAUBAN

HYPERMEDIA LA VALETTE
CCIAL GRAND VAR
83160 LA VALETTE

CORA SAINT DIE
88105 SAINT DIE

ABS INFORMATIQUE
ZONE COM.SENS NORD
89100 SAINT CLEMENT

CORA
ESPACE MAISON
15 ROUTE DE MONTBELIARD
90400 ANDELMANS

EVRY GAMES
7 RUE VENELLE B. FRANKLIN
91000 EVRY

BHV CRETEIL
CCIAL CRETEIL SOLEIL
94000 CRETEIL

BHV BELLE EPINE
CCIAL BELLE EPINE
94521 RUNGIS

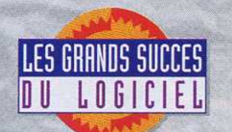
MICRO BIS
17 BD ALBERT CAMUS
95200 SARCELLES

PROTECH INFORMATIQUE
62 RUE JULES AUBERT
97400 SAINT DENIS

UN VERITABLE PALMARES DE JEUX A PARTIR DE 99 F.
SUR ATARI, AMIGA, IBM PC & Compatibles
ET AMSTRAD CPC DISQUE.

ARCADE, AVENTURE, STRATEGIE, ACTION, SIMULATION, REFLEXION, JEU DE ROLE...

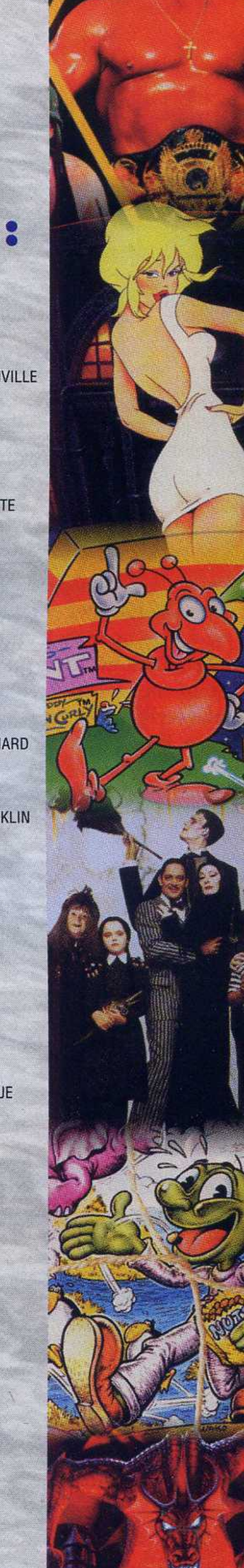
REVENDEUR, POUR TOUT RENSEIGNEMENT COMPLEMENTAIRE SUR CONTACTEZ INNELEC AU 48.10.55.85.



DISTRIBUE EN EXCLUSIVITE PAR



INNELEC
45, rue Delizy
Centre d'activités de l'Ourcq
93 692 PANTIN Cedex.



Psygnosis démontre une fois de plus, avec ce jeu sans prétention, que ce sont souvent les recettes les plus simples qui sont les plus efficaces.





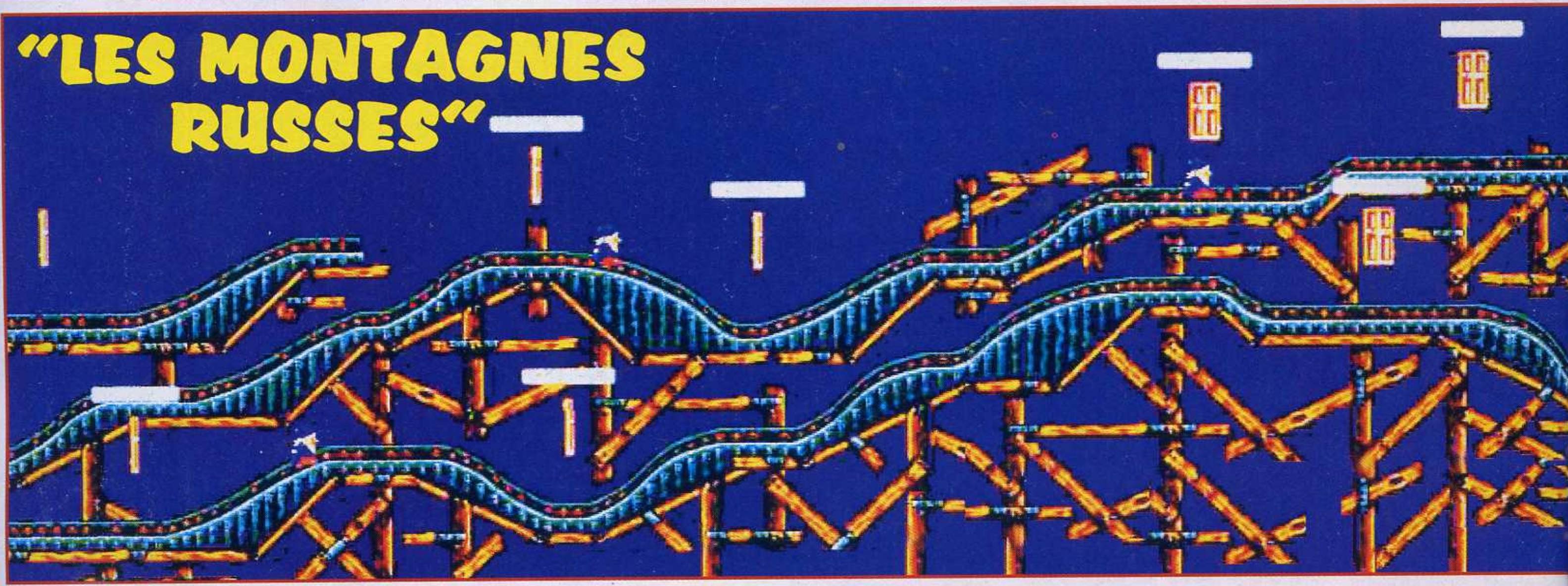
Tout démarre d'ici, depuis votre petit chez-vous douillet.

Figurez-vous que d'après Psygnosis, il existe, très loin d'ici, une planète affublée du nom ridicule de Pum. Sur ce monde vivent un magicien et une sorcière, Wiz et Liz, dont la principale occupation consiste à gambader gaiement en jetant ici et là des sorts merveilleux, ou à s'occuper de leurs amis les lapins. Mais un jour, un événement vient mettre fin à l'insupportable niaiserie ambiante de la planète Pum. Wiz et Liz préparaient une potion en jetant dans un chaudron bouillant divers ingrédients, quand ils durent s'absenter pour venir en aide à un lièvre blessé. Las, ils oublièrent la mixture, qui finit par prendre vie, déborder de la marmite, et kidnapper tous les lapins du pays. Je sais, moins vraisemblable que ça, ça n'existe pas. En tout cas, votre mission sera de délivrer tous ces herbivores prisonniers, et plus vite que ça encore.



LA CHASSE AU LAPIN EST OUVERTE

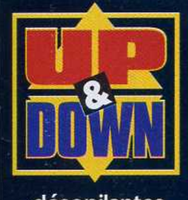
Concrètement, le monde de Pum se décompose en huit secteurs, chacun ayant son propre style. Des déserts aux cîmes enneigées, du cimetière au temple en passant par les mines, les niveaux sont très variés, ce qui évite au joueur une trop rapide de lassitude. Vous démarrez dans votre terre natale, où l'on aperçoit votre jolie bicoque ainsi que le traître chaudron. Vous devez y ramasser divers ingrédients pour les ramener dans la marmite, afin d'ouvrir l'accès des montagnes russes, à partir desquelles vous pourrez choisir le niveau par lequel vous allez commencer votre quête (voir encadré). C'est là que le jeu, à proprement parler, débute. Une foule de lapins s'ébat gaiement un peu partout, que vous devez courser. Chaque Bugs Bunny touché laisse échapper une lettre que vous devez rattraper afin de former un mot magique indiqué en haut de l'écran. Une fois cette mission accomplie, le mot est remplacé par un nombre donné de lapins qu'il vous faut (encore !) attraper. Ce n'est qu'alors que la porte vous ramenant chez vous, s'ouvrira. Terminez les huit premiers mondes, et vous aurez gagné le droit d'affronter un traditionnel boss de fin de stage, gigantesque à souhait. En plus de lettres, ces stupides "grandes oreilles" laissent échapper de multiples bonus. Temps supplémentaire, fruits, étoiles, et autres items s'évanouissent cependant très vite dans les airs, il faut donc être prompt pour les rattraper à temps.


"LES MONTAGNES RUSSES"

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 12 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 19 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 14 | ORIGINALITÉ 16

N' LIZ

SUR AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS



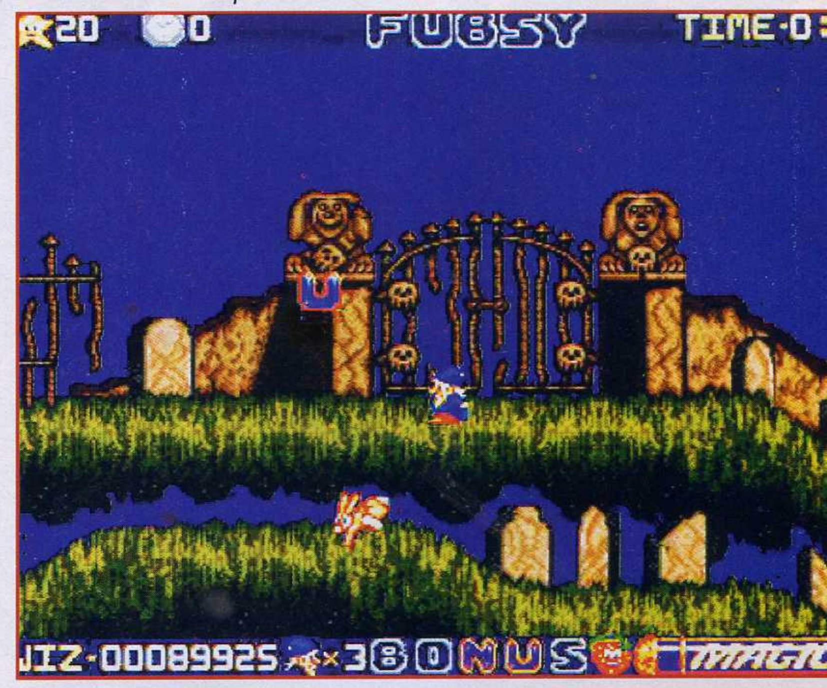
▲ Une animation époustouflante.
▲ Les parties à deux sont désopilantes.
▲ Le principe est si simple, qu'en une minute chrono, on est déjà dans le bain.
▼ Wiz n' Liz n'a pas de réel défaut, si ce n'est celui d'être un jeu d'arcade pur et dur. Amateurs de réflexion, passez votre chemin !
▼ Le jeu manque un peu de poneys.

UN RYTHME EXCEPTIONNEL

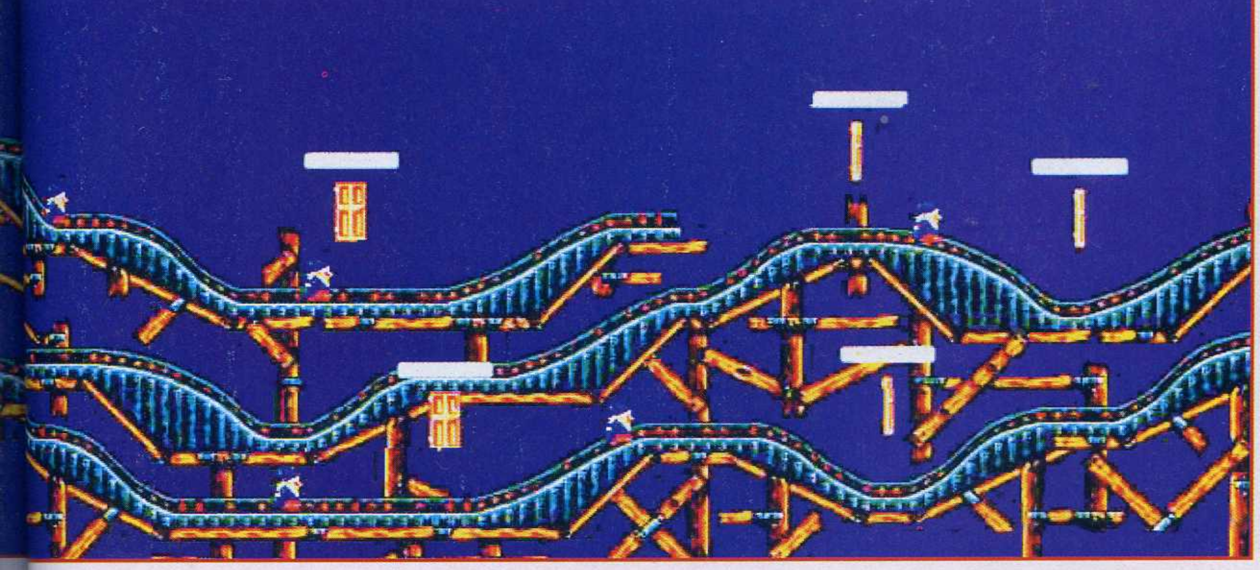
Fait exceptionnel, Wiz n' Liz ne comporte absolument aucun "ennemi" qui vous mène la vie dure, votre seul adversaire est un chronomètre. Cela ne veut pas dire pour autant que votre tâche soit aisée, car le temps est vraiment calculé au plus juste. De plus, et l'on aborde là l'atout majeur du logiciel, l'animation est véritablement étourdissante de rapidité. Vos sorciers courent partout à une cadence hallucinante, les lapins gigotent dans tous les sens, et ce chrono qui égrène inexorablement les secondes, sont autant de facteurs qui donnent à la partie un rythme échevelé. Et réellement, on ne constate pas le moindre ralentissement de l'animation, malgré son rythme et le nombre de sprites parfois présents simultanément à l'écran. Le joueur, déjà conquis, ne sait pas encore qu'une dernière option va venir l'achever : le jeu à deux. En effet, deux compères peuvent prendre part à l'action ensemble, l'un dans le rôle de Wiz, le second dans celui de Liz. Dès lors, la partie prend une tout autre dimension. A la course contre la montre vient s'ajouter une seconde : celle contre son rival. L'écran se départage alors en deux fenêtres distinctes, chacun la sienne, et pourtant tout continue à aller diablement vite, sans la plus petite saccade.
Ce doit être là l'une des meilleures animations qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga. A partir d'un principe de jeu tout simple, presque simpliste, Psygnosis a réussi le tour de force de faire un soft d'arcade captivant. Bravo !

Pinky

Le cimetière peut, à première vue, sembler sinistre, mais ne vous inquiétez pas, vous n'y rencontrerez aucun zombie, goule ou fantôme. Que des lapins !











RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

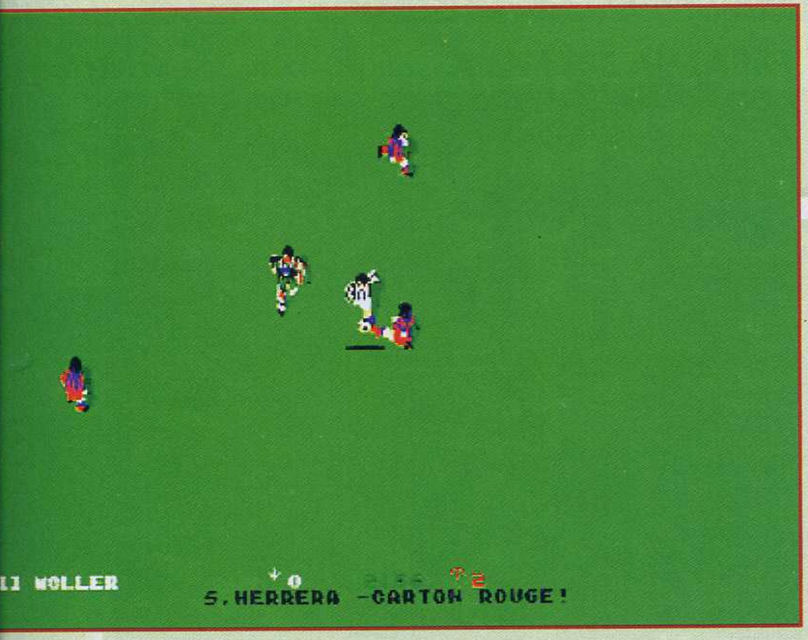
TEST ST

SUR ST • EDITEUR VIRGIN

GOAL !

Tout ne va pas si mal sur ST, comme vient de nous le prouver l'arrivée sur ce standard de Goal !, le dernier cri en matière de simulation de football.





Voilà un bien vilain tackle, qui va valoir à son auteur, Herrera le Barcelonais, un carton rouge.



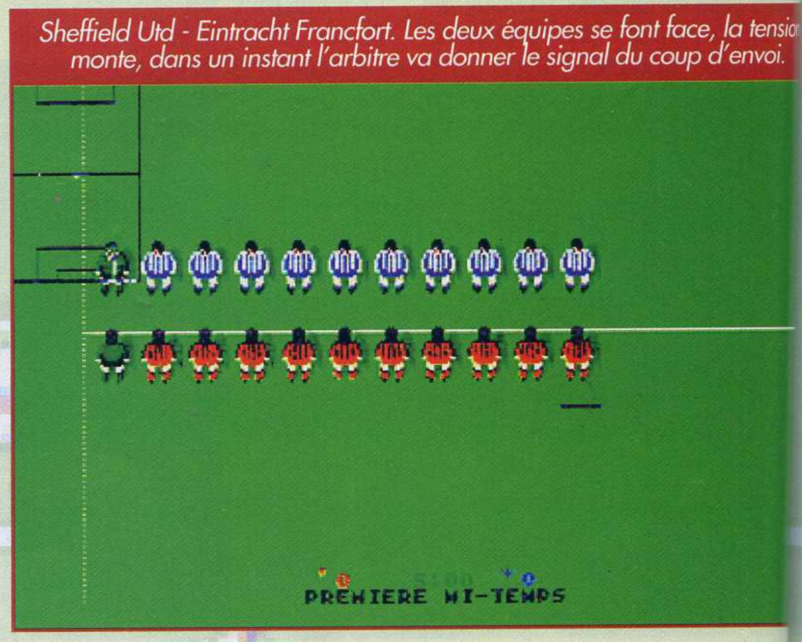
▲ Une palette d'équipes immense.
▲ Le réalisme des matchs.
▲ Plus de 180 équipes complètes.
▼ L'animation est parfois un peu saccadée.
▼ En dehors des joueurs, très beaux, les graphismes sont un peu trop arides à mon goût.

Champion de l'exhaustivité, l'environnement du logiciel est incroyablement complet. Tenez-vous bien, et lisez ce qui suit : la banque de données comprend toutes les équipes de première division des championnats anglais, français, allemand, italien, écossais (?), et espagnol ! Plus un fichier contenant toutes les équipes nationales d'Europe, et les 32 plus grands clubs européens ! Et chaque équipe comporte jusqu'à 28 joueurs, titulaires et remplaçants, identiques à la réalité. C'est bien simple, j'ai calculé que plus de 3 600 joueurs sont présents, chacun avec ses compétences propres. Phé-no-mé-nal ! Pour faire évoluer tout ça, vous pouvez créer coupes ou championnats à votre guise, en paramétrant le nombre d'équipes, de tours, la durée, et même les règles dans certains cas.

UN RÉALISME EXTRAORDINAIRE

Premier élément nouveau de Goal!, le mode "zoom" qui vous est proposé. En effet, le terrain peut être vu d'assez loin, comme c'était le cas auparavant, mais vous pouvez également à tout moment venir voir l'action de plus près, en gros plan, d'un simple appui sur la barre d'espace. Pour en terminer avec ce sujet, précisons qu'il est également possible d'orienter le sens du jeu, et donc du scrolling, verticalement ou horizontalement. Autre nouveauté de Goal!, les joueurs ne courent plus à une vitesse constante, mais sont soumis aux lois de l'inertie. Il

Sheffield Utd - Eintracht Francfort. Les deux équipes se font face, la tension monte, dans un instant l'arbitre va donner le signal du coup d'envoi.



GRAPHISME 15 | BRUITAGE 13 | MUSIQUE 13 | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 16

" MESDAMES ET MESSIEURS, BIENVENUE AU STADE DINO DINI..."



1 Des êtres étranges, vêtus bizarrement, qui courent frénétiquement après une sphère de cuir.
2 De l'herbe.
3 De l'herbe particulièrement prisée par les poneys.
4 Un beau ballon tout neuf, destiné à être sauvagement roué de coups de pied une heure et demie durant.
5 De curieuses structures métalliques cubiques, recouvertes de filets.

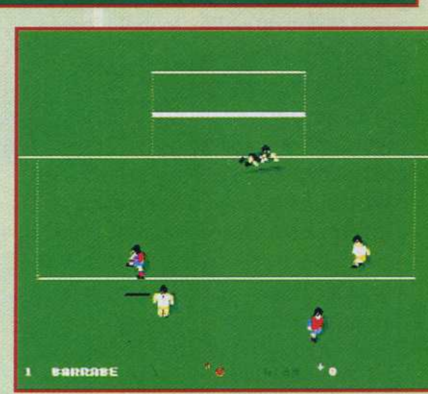
faut un bref temps d'accélération, avant que le joueur n'atteigne sa vitesse de pointe, tout changement de direction est donc caractérisé par la perte de précieux dixièmes de seconde. Le contrôle de la balle a été affiné, rendant plus aisés les changements de direction, balle au pied. Du coup, le soft est plus jouable que les précédents volets et fera moins le désespoir des néophytes. Et avec un peu d'habitude, on arrive à réaliser presque tous les gestes de ce sport. Dribbles, passes, lobs, tirs (avec ou sans effets), tackles, têtes ou même retournés acrobatiques (ou "bicyclettes", pour les connaisseurs). On le voit, les matchs de Goal! sont variés et très réalistes, à même de satisfaire les plus exigeants. Côté réalisation, le soft jouit d'une animation rapide, mais il est parfois pris de saccades lorsque trop de joueurs sont à l'écran (en vue lointaine uniquement). Toutefois, ce n'est pas trop gênant et ne compromet pas le déroulement du match. Les graphismes, eux, sont très beaux en ce qui concerne les joueurs (surtout en mode "zoom"), et dépouillés pour le terrain, afin de préserver la rapidité du jeu. La bande son est très sobre, ce qui est une bonne chose quand on considère la qualité des sons produits par un ST. Vous entendrez juste le bruit mat des chaussures frappant le ballon, accompagné, de temps à autre, des clameurs du public qui manifeste sa joie ou sa colère, selon les événements qui rythment le match.



LE FOOT LE PLUS MIEUX

Incontestablement, on peut dire qu'il y a de quoi se réjouir pour les possesseurs d'Atari avec la sortie de Goal! Même s'il est moins beau, et un peu moins fluide que son homologue Amiga -la référence à ce jour-, c'est le soft le plus complet, le plus réaliste, le plus riche dont disposent les ST, à l'heure actuelle. Et pour peu que vous trouviez des amis avec qui jouer, sa durée de vie est quasi éternelle.

Pinky



Un superbe arrêt du gardien montpellierain, Claude Barrabé.



Grâce à cette ligne pointillée, vous pouvez régler la direction et la force de vos remises en touches, coup-francs et corners.



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

SUR PC • EDITEUR GREMLIN

Quel bonheur : voilà un jeu à la fois varié, original, drôle, magnifique et long ! En plus, le héros de ce bijou est éminemment sympathique !


Je vous présente Mutt, le Litil Divil ! Malgré son air renfrogné, il gagnera rapidement votre sympathie.

Apprêtez-vous à incarner l'un des personnages les plus fous et immoraux qui soit, j'ai nommé Mutt, le Litil Divil (que l'on pourrait traduire par li pitit diable). Comme tous les autres habitants du monde des ténèbres, Mutt consacre sa vie au sommeil, le veinard. Il ne se réveille que pour manger ou se gratter ! Or, tous les ans, les Divils se réunissent en un grand conseil dans la salle des anciens. Mal embouché, Mutt siège donc avec ses collègues. L'heure est grave : ils doivent déterminer, en tirant à la courte paille, lequel d'entre eux partira vers la surface pour ramener la légendaire pizza du glouton ! Les périls seront grands et l'aventure longue et dangereuse : pour parvenir à la pizza, le malheureux élu devra traverser les cinq niveaux du labyrinthe du chaos, et surmonter des dizaines d'épreuves, qui feront aussi bien appel à la réflexion qu'à la force brute.

D'une main griffue, tremblante et mal assurée, Mutt se saisit de l'une des pailles : horreur, c'est la plus courte ! Sous les cris de joie de ses enfoirés de compatriotes, le pauvre Mutt, la queue entre les jambes, part seul affronter les mille et uns dangers du labyrinthe du chaos ! Avant de pénétrer dans chacun des cinq niveaux, Mutt devra, armé d'un simple bâton, se débarrasser d'un énorme gardien. Une fois à l'intérieur, le jeu se divise en deux phases distinctes : les couloirs et les salles.

Les cinq niveaux du labyrinthe sont très vastes, et, au départ, vous n'en connaissez absolument pas la géographie. Heureusement, à mesure que vous progresserez, une carte des lieux se dessinera automatiquement.

DES COULOIRS À N'EN PLUS FINIR

Ces couloirs ne servent pas seulement à relier les salles entre elles : ils fourmillent de pièges, d'indices et de bonus.

Les obstacles sont extrêmement nombreux : trappes, pointes, lance-flammes se déclenchant à votre passage, arcs vous envoyant des flèches, barreaux dont des bras sortiront pour vous filer un coup de poing... Tous sont évitables, mais vous ne les éviterez pas tous, c'est sûr ! A chaque fois que vous vous ferez piéger, votre barre d'énergie, en bas de l'écran, di-

LITIL DIVIL

Les pièges des couloirs

Les trous


Attention de ne pas tomber dans ces trappes. Heureusement, vous pouvez les franchir d'un bond.

Les fenêtres


De derrière les barreaux, les prisonniers vous donneront des coups de poing, si vous passez à leur portée.

Les pointes

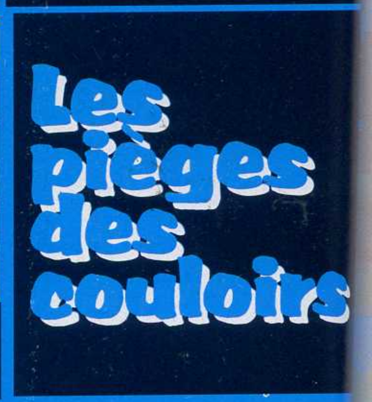

À peine visibles lorsqu'elles sont rétractées, ces pointes pourront aussi être franchies d'un saut.

L'électricité


Évitez à tout prix ce bout de métal chargé en électricité, il vous fera perdre beaucoup d'énergie.

Les têtes


Elles vous lanceront soit une flamme, soit un jet d'acide : à éviter !



GRAPHISME 18	BRUITAGE 17	MUSIQUE 17	ANIMATION 16	MANIABILITÉ 16	DURÉE DE VIE 19	ORIGINALITÉ 18



Chaque début de niveau est gardé par un grand costaud, armé d'une massue presque aussi grosse que Mutt.



minuera d'autant. A noter que votre niveau d'énergie s'amenuise tout seul, lentement mais sûrement ! Une fois celui-ci à zéro, vous vous ferez attraper par l'entité maîtresse des lieux, en l'occurrence un bourreau à la lourde bedaine. Celui-ci



vous installera alors sur l'un ou l'autre de ses instruments de torture, et vous fera souffrir à mort. Sympa ! Heureusement, dans ces mêmes couloirs, vous trouverez des fruits ou du fromage, qui augmenteront votre niveau d'énergie. Vous dénicherez aussi de l'or, qui viendra s'ajouter à votre réserve.

DES SALLES IMPRÉVISIBLES

Il est impossible de décrire ce qui se trouve à l'intérieur des salles que vous visiterez, puisque toutes sont radicalement différentes. Les deux seules que vous retrouverez d'un niveau à l'autre sont la salle de sauvegarde et le magasin. La première, comme son nom l'indique, permet de sauvegarder la partie. Quatre parties par niveau pourront ainsi être enregistrées. Si l'on peut reprendre une partie à tout moment, se rendre dans cette salle est le seul moyen de vous sauver. Vous avez donc intérêt à y passer souvent ! Le magasin vous permettra d'acheter, en fonction de la quantité d'or dont vous êtes en possession, divers objets, dont l'utili-



C'est ici que vous ferez vos emplettes ! Chacun des cinq niveaux présente une salle de ce style.



▲ Le jeu le plus varié que je connaisse : un bonheur.
▲ Le personnage, un diable râleur et immoral, attire tout de suite la sympathie.
▲ Les graphismes sont superbes.
▼ Les animations sont souvent saccadées.
▼ Le système de sauvegarde n'est pas génial.



L'une des premières salles que vous visiterez. Pour vaincre cette énorme araignée, il suffit de lui envoyer plusieurs jets d'insecticide dans la tronche !

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

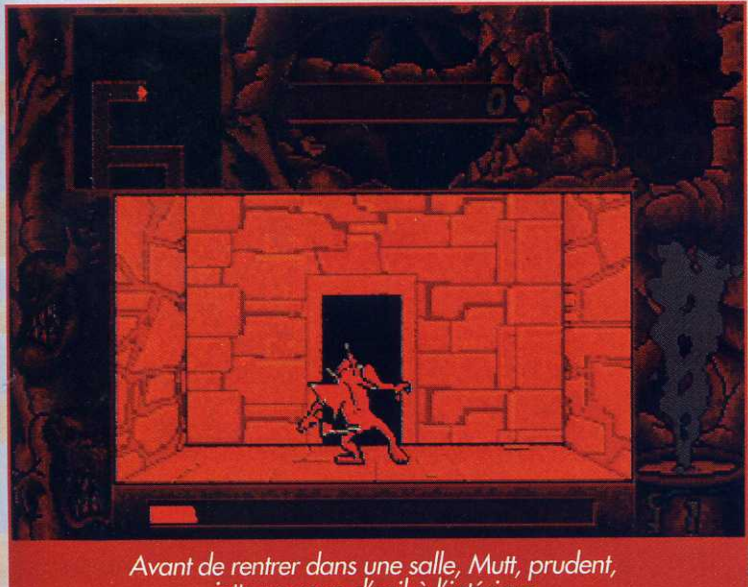
LITIL DIVIL

té n'est pas forcément évidente au premier abord. Les autres salles sont autant de petits jeux dans le jeu. Certaines vous feront affronter un gros monstre dans une sorte de beat'em up simplifié, mais amusant. Dans d'autres, il faudra résoudre une énigme, comme par exemple trouver les bons ingrédients d'une potion vous transformant en souris, ou tirer sur les bonnes ficelles pour révéler le passage qui vous permettra de délivrer une belle jeune femme menacée de mort par un pendule tranchant, et descendant très très lentement (référence à Edgar Poe). Certaines renferment des jeux d'observation : vous devrez répéter une combinaison toujours plus longue de symboles (genre Simon), ou suivre des yeux le gobelet renfermant un objet, alors que celui-ci est mélangé rapidement avec deux autres gobelets vides par un géant patibulaire ! D'autres combinent action et astuce : vous devrez ainsi lancer des fruits dans les trous de nez d'un dragon, dont le souffle enflammé vous empêche de passer, ou venir à bout d'une araignée gigantesque à l'aide d'un insecticide !

Dans chacune de ces salles, les commandes sont différentes, et il faudra expérimenter avant de comprendre le but du jeu. Les objets en votre possession seront cependant automatiquement activés au moment opportun.

UN SACRÉ CABOTIN !

En jouant, vous ne pourrez que vous fendre la poire en regardant évoluer Mutt. Ce personnage hyper rigolo, avec ses grandes bajoues, a l'air constamment de mauvais poil, et ne ratera pas une occasion de faire l'imbécile. Le nombre de mimiques et d'animations dont il est capable, est proprement hallucinant ! Par exemple, si vous ne touchez plus au joystick pendant quelques instants, vous le verrez se coucher par terre et rêver d'une magnifique pin-up ou de moutons sautant une barrière ! Au niveau des graphismes, Litil Divil est donc un gros délire, où les références et les clins d'œil sont légion, et où les gags visuels se ramassent à la pelle ! De plus, d'une salle à l'autre, les changements de styles sont vraiment radicaux. Si le personnage est admirablement bien animé, ce n'est hélas pas le cas des décors. Les scrollings sont franchement saccadés, et l'animation des tunnels en 3D est elle aussi assez hachée, bien que la fenêtre, lors de cette phase, soit



Avant de rentrer dans une salle, Mutt, prudent, jette un coup d'œil à l'intérieur.

L'entité est un tortionnaire !



Pour commencer, le bourreau vous pousse dans l'escalier.



Puis elle vous installe sur cet appareil et vous étire lentement, très lentement...



... ou bien vous démontre les vertus de cette chaise à pointes !

Lorsque votre niveau d'énergie atteint zéro, l'entité maîtresse des lieux vous attrape et vous torture jusqu'à ce que mort s'en suive !



Dans cette épreuve, après avoir sauté de caillou en caillou, il vous faudra balancer un seau de boue dans la bouche du cracheur de flammes.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

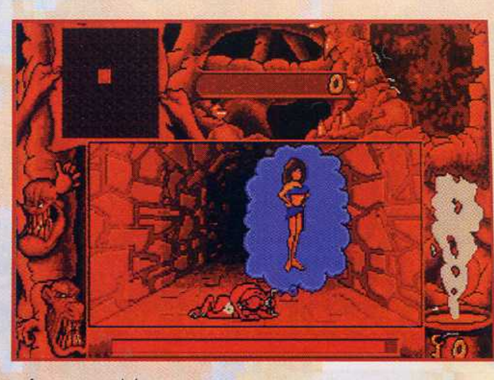
assez petite. Mais, franchement, cela ne nuit aucunement à l'intérêt du jeu.
Sons et bruitages sont exactement dans le même ton que le reste du jeu : délirants ! Très cartoons, les bruitages correspondent parfaitement à l'action, et les musiques sont vraiment rigolotes.

Litil Divil est la bonne surprise du mois, puisque ce jeu inclassable est excellent à tous les niveaux (à part l'animation parfois trop saccadée). D'une variété inégalée (chacune des quarante et quelques pièces que vous visiterez est un petit jeu à part entière), Litil Divil est long, difficile, intéressant, et surtout à mourir de rire ! Vous ne pourrez que tomber sous le charme de ce petit diable aussi râleur que grivois.

150



Cette fois-ci, il faudra trouver la sortie de ce labyrinthe, en évitant les os lancés par les squelettes !



Lorsque Mutt reste trop longtemps inactif, il se couche et rêve de vahinés ou de moutons sautant une barrière !



Voici la liste de tous les objets dont Mutt est en possession. Même si ce n'est pas évident au premier abord, tous vous seront d'un grand secours.



BUBBA 'N

Depuis quelques mois, les jeux Core Design n'ont cessé de devenir plus intéressants. Bubba 'N' Stix est l'aboutissement de cette évolution, un jeu de plates-formes plus qu'excellent.



Tout au long du jeu, vous devrez faire preuve d'astuce pour réussir à passer tout un tas de pièges, ou à manipuler des pièges parfois bien complexes.

Bubba 'N' Stix a réussi à nous surprendre, pourtant les pré-versions du jeu laissaient déjà pressentir un soft excellent. La version finale a fait ressortir l'ingrédient qui nous a définitivement conquis : l'humour omniprésent tout au long du jeu, les vannes, les gags qui ne cessent de tomber et qui vous feront véritablement éclater de rire, comme un crétin devant votre écran.

BUBBA LE GENTIL CAMIONNEUR

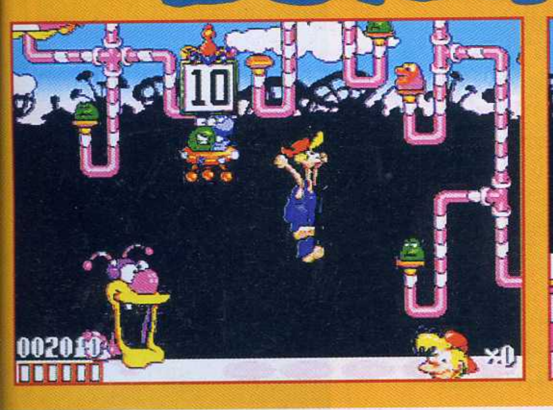
Mais laissez-moi vous présenter, rapidement, le monde et les héros de Bubba 'N' Stix. Commençons par Bubba lui-même ! Camionneur de son métier, Bubba est spécialisé dans le transport d'animaux, qu'il mène au zoo de sa petite ville. Malgré son allure de crétin, salopette trop grande pour lui, casquette à l'envers genre "rapper" qu'il n'est pas, et démarche dégingandée, Bubba est malin et débrouillard. Tant mieux, parce qu'avec tout ce qui va lui tomber sur la tronche d'ici quelques lignes, il va devoir faire preuve de beaucoup d'astuce.

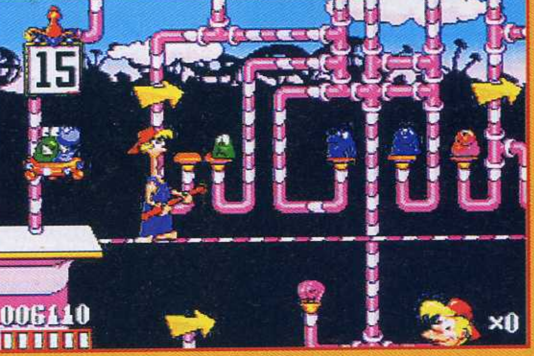
A des millions et des millions de kilomètres de la Terre, sur une autre planète, un extra-terrestre travaille pour un zoo un peu particulier. Glik, c'est son nom, est chargé de récupérer toutes sortes de créatures à travers tout l'univers, pour remplir encore plus ce qui constitue le plus grand zoo de la galaxie. En ce moment, Glik se fait remonter les bretelles par son patron parce qu'il n'a toujours pas récupéré d'être humain. Le voilà donc reparti à bord de son vaisseau encore plein de toutes sortes de créatures aliens, direction la petite planète ridicule qu'on appelle la Terre.

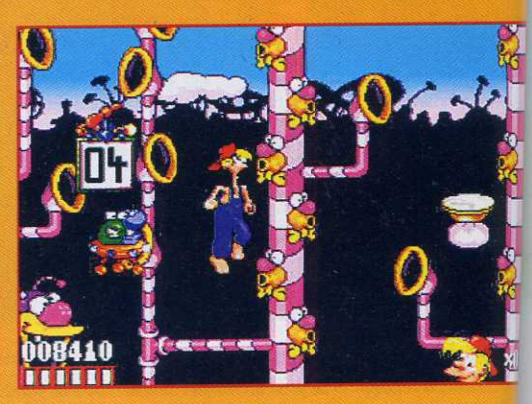
Bientôt, Bubba, alors qu'il est au volant de son camion, se sent transporté dans les airs. Le rayon attracteur du vaisseau de Glik s'est mis en marche, et bubba se retrouve dans la soute de l'engin spatial. Surpris, mais pas encore effrayé, Bubba commence à visiter l'énor-

LES STAGES BONUS

Après chaque niveau, nos deux gentils crétins se retrouvent dans des phases bonus où ils devront, en temps limité, récupérer un maximum de petits Aliens. L'action est à chaque fois différente : une fois, ils devront faire les funambules ; une autre, ils rebondiront dans tous les sens...







GRAPHISME 16 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 16





SUR AMIGA • EDITEUR CORE DESIGN



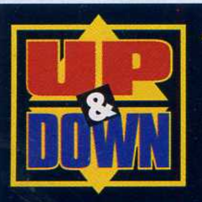
me vaisseau, et tombe nez à nez avec le stock de bestioles étranges capturées précédemment à travers toute la galaxie. L'effet est immédiat. Les Aliens, horrifiés de voir un être humain pour la première fois, se mettent à sauter dans tous les sens, Bubba lui-même n'en finit plus de crier, tant il a peur. Le remue-ménage est tellement violent, que Glik perd le contrôle de son vaisseau et s'écrase sur sa planète qu'il était en train de survoler. La soute est éventrée, les Aliens dispersés un peu partout ; Bubba, sonné, dans un coin, n'attend plus que vous pour s'en sortir, pour retourner sur la Terre.

CINQ REGIONS A TRAVERSER

A bord du vaisseau, capturé par Glik sur une minuscule planète, se trouvait un Alien qui va avoir une importance primordiale pour le déroulement de l'histoire. Cet être s'appelle Stix, et les anglophiles auront compris qu'il a la forme d'un bâton. Stix se prend vite d'amitié pour Bubba, et les deux êtres ne se séparent plus, bien décidés à s'entraider pour quitter cette planète hostile. Malheureusement, Glik est à leur trousse, il tient absolument à récupérer Bubba, sinon son patron va lui passer un savon incroyable.

Vous dirigez Bubba le plus simplement du monde, à l'aide du joystick, le bouton de feu servant à déclencher les mouvements du bâton. Bubba peut ainsi se servir de Stix pour taper sur ses ennemis, il peut le lancer pour éliminer les méchants à distance, il peut utiliser Stix comme levier pour faire basculer des rochers, ou des tonneaux, bref, tout un tas d'actions particulières peuvent être déclenchées par la collaboration Bubba-Stix.

Organisé comme un jeu de plates-formes, Bubba 'N' Stix ne manque pas d'action. Les différents niveaux du jeu son truffés d'Aliens méchants, de pièges vicieux et sur-



▲ Bubba 'N' Stix est bourré de vannes, de gags tordants et d'animations éclatantes.

▲ Même s'il n'y a que cinq niveaux, ne vous méprenez pas, Bubba'N' Stix est un très grand jeu.

▼ Alors là...tiens...vous me prenez au dépourvu...je ne vois pas de défaut notable. A part peut-être le fait qu'on ne puisse avoir bruitages et musiques simultanément, et encore.

Bubba et son pote Stix font des merveilles


Bubba enfonce Stix dans le trou...

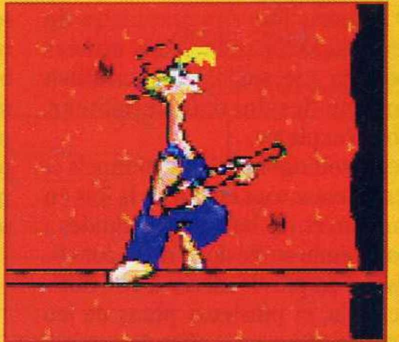

: ... et hop, il monte dessus pour sauter plus haut.

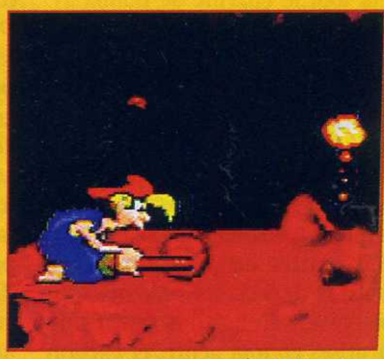

Bubba se sert de Stix comme levier.


Il frappe ses ennemis...


Il manipule des mécanismes tordus.


Stix fait le tuba, et Bubba respire tranquille.

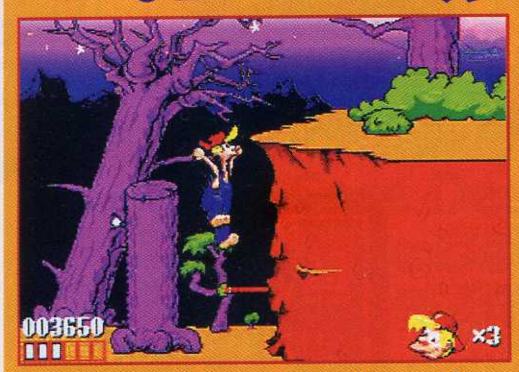

Le couple Bubba et Stix, rois des funambules.


Et vas-y que je joue au billard.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

BUBBA 'N' STIX

« JE VEUX RENTRER CHEZ MOI ! »



Tout commence dans cette forêt alien qui fourmille de bestioles étranges...



...puis continue avec la traversée de l'épave du vaisseau qui a fait votre malheur.



Bubba et Stix se retrouvent sous un volcan géant et découvrent une usine secrète très étrange.



Dans les marécages, Bubba prouvera ses talents de nageur.



Et enfin, le sympathique duo réussit à rejoindre l'astroport. Il ne reste plus qu'à trouver un vaisseau qui retourne sur Terre.

BUBBA ET SON POTE STIX N'ONT ABSOLUMENT PAS L'INTENTION DE RESTER PLUS D'UNE JOURNÉE SUR LA PLANÈTE OÙ GLIK LES A LARGUÉS. MAIS AVANT DE REJOINDRE LA TERRE, ILS DEVRONT TRAVERSER CINQ NIVEAUX DIFFÉRENTS, DE PLUS EN PLUS GRANDS, ET DE PLUS EN PLUS DANGEREUX.

tout de casse-tête de toutes sortes qui vous poseront bien des problèmes. A de nombreuses reprises, vous devrez réfléchir pour trouver l'astuce qui vous permettra de passer un obstacle précis : faire rebondir un rocher sur un champignon pour qu'il se place à un endroit stratégique qui vous permettra d'avancer plus loin, attirer un Alien avec de la nourriture afin de lui sauter sur le dos, etc. Bref, ne comptez pas sur moi pour vous donner plus d'exemples, sous peine de dévoiler ce qui fait justement tout le charme de Bubba 'N' Stix. Toutes ces situations sont en effet souvent très drôles, et apportent un sacré plus à ce qui serait resté, sans çà, un bête jeu de plates-formes.
Le jeu est divisé en cinq niveaux. Si le premier est assez court et simple à terminer, il est là pour vous initier au maniement de Bubba et de Stix, les suivants sont très vastes. Tous sous truffés de surprises en tout genre, et l'action est loin d'être monotone. La maniabilité du jeu est irréprochable, le personnage répond parfaitement, et le maniement de Stix est simple et très instinctif.

UNE LARGE SURFACE DE JEU

La fenêtre dans laquelle se déroule l'action est très large, pratiquement en plein écran. En plus, les graphismes du jeu sont très réussis, à part une petite poignée de décors, complètement dans le style dessin animé. Les déplacements des personnages, les tronches des Aliens, tout est réussi et hilarant. D'ailleurs, l'un des graphistes du jeu a bossé pendant des années pour la télé anglaise, il travaillait comme dessinateur animateur. Tout s'explique.
Les scrollings multi-directionnels et les niveaux sont en effet à la fois en largeur et en hauteur, et fluides : pas d'embrouille donc de ce côté-là. Ils ont en plus le mérite d'être différentiels, et plusieurs plans de jeu apportent un petit effet de profondeur tout à fait agréable.
Les bruitages sont aussi drôles que les graphismes, à savoir très réussis. Dommage que les musiques, elles aussi de qualité, ne puissent être exécutées en même temps, vous devrez choisir bruitages ou musiques avant de vous lancer dans l'aventure. Le jeu est assez difficile, assurant un nombre d'heures de jeu conséquent, avant de voir la séquence de fin, mais heureusement, un système de mots de passe vous permettra de reprendre à un niveau donné.
Histoire de faire disparaître totalement la monotonie qui a déjà beaucoup de mal à pointer le bout de son nez dans Bubba 'N' Stix, chaque niveau est suivi d'une séquence bonus où vous devrez, en temps limité, récupérer un maximum de points. Même ces séquences sont parfaitement réalisées. Ce qui n'est pas toujours le cas, car souvent ils sont fait à la va-vite.

L'UN DES MEILLEURS JEUX DE PLATES-FORMES SUR AMIGA

Une fois les différents ingrédients de Bubba 'N' Stix bien considérés, une fois le nombre d'heures de jeu calculé, le nombre de fous rires comptabilisés, on s'aperçoit que ce jeu Core Design a peu de concurrents sur Amiga. Une superbe réussite. Seuls Super Frog et Trolls, beaucoup plus arcade, peuvent se permettre de concurrencer cet excellent jeu.
Core Design tient le bon bout. S'ils continuent dans cette direction, les mois à venir promettent encore de très bons softs sur l'Amiga, qui n'a décidément pas fini de nous surprendre.

Seb



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

Chic, alors ! L'un des jeux les plus attendus arrive sur ST, machine où ils sont encore très rares. Eh oui, Elite 2 de son nouveau nom "Frontier Elite 2" est là.



La carte, qui peut être déplacée dans les trois axes, est en trois dimentions.

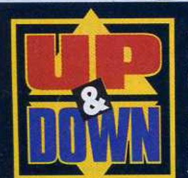
Dans Elite 2, vous allez prendre la suite de votre ancêtre. Lorsque commence le jeu, ce dernier vous a légué son vaisseau spatial, un bon vieux Mark II. Au terme d'une superbe présentation, vous voici prêt à prendre le départ d'une longue carrière. Une carrière de quoi, au fait ? Autant vous le dire tout de suite, Frontier Elite dispose d'un environnement de jeu particulièrement étendu, aussi bien en ce qui concerne le scénario que le "terrain de jeu" où vous allez évoluer. 100 000 000 000 de planètes, rien que ça ! Grosso modo, le but de la manoeuvre, outre celui de survivre - c'est déjà pas mal-, est de gagner le maximum de sous, afin d'améliorer votre vaisseau. Lorsque le vaisseau est amélioré, on peut prendre plus de risques, donc gagner plus de sous... Question d'équilibre, donc. Pour gagner des brouzoufs, vous pouvez faire du commerce : vous achetez des marchandises sur une planète et les vendez sur une autre. Grosse amélioration par rapport à Elite 1 : un ordinateur peut être consulté, afin de connaître par avance les principales importations et exportations des planètes. Rien ne vous empêche de faire du piratage de vaisseaux : dans ce cas, vous pouvez vous poster sur les routes empruntées régulièrement par les marchands, et tirer dans le tas. Dans chaque base, il est possible de choisir une mission, comme par exemple convoyer des passagers à tel endroit ou bien livrer de la marchandise à tel autre. Comme les choses sont bien faites, vous pouvez panacher et profiter d'un voyage nécessité par une mission pour faire du commerce en même temps. Graphiquement, le jeu est généralement assez réussi : le survol des planètes offre l'opportunité de découvrir de nombreux décors de la même qualité que ceux de Flight Simulator 4. Dans l'espace, les stations, de plusieurs types, bénéficient de détails visuels intéressants. Hélas! le dessin des personnages apparaissant sur l'ordinateur est très laid. Il faut dire que le jeu tient sur une disquette (avec une disquette de données supplémentaire destinée à charger des mondes lointains). Côté son, rien à redire : le ST n'est pas une flèche dans ce domaine et il le prouve encore, mais en restant dans les limites du raisonnable. Seul défaut : la traduction francaise est assez approximative et l'ergonomie, un peu déroutante. Globalement, ça nous fait quand même un jeu passionnant et indispensable.

Moulinex "Targoïds Killer"

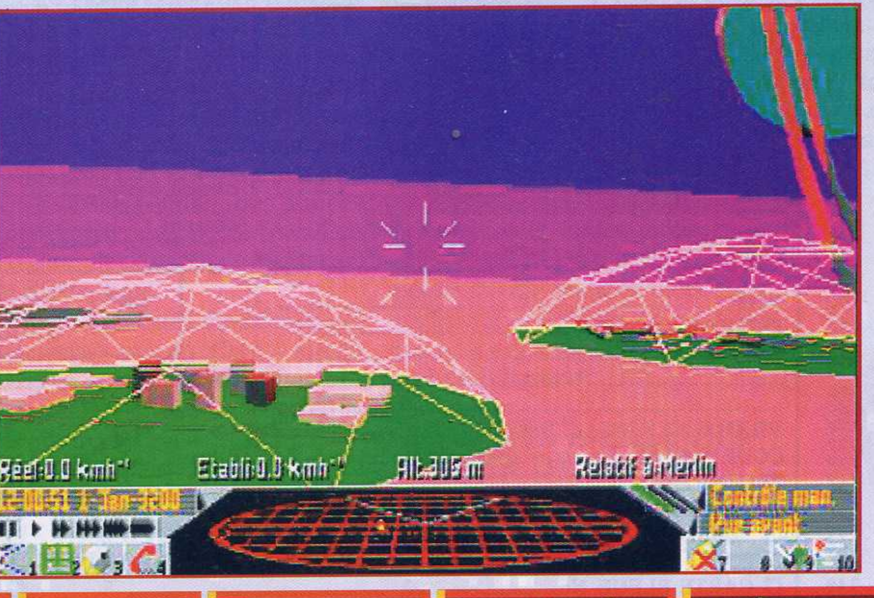
SUR ST • EDITEUR KONAMI/GAMETEK

FRONTIER ELITE 2





▲ La liberté de mouvement est totale.
▲ L'environnement du jeu est particulièrement riche et bien pensé.
▼ Certains dessins sont atroces.
▼ L'ergonomie laisse à désirer.
▼ Les bruitages sont un peu légers.



Grosse nouveauté : le survol des planètes permet de profiter du paysage.

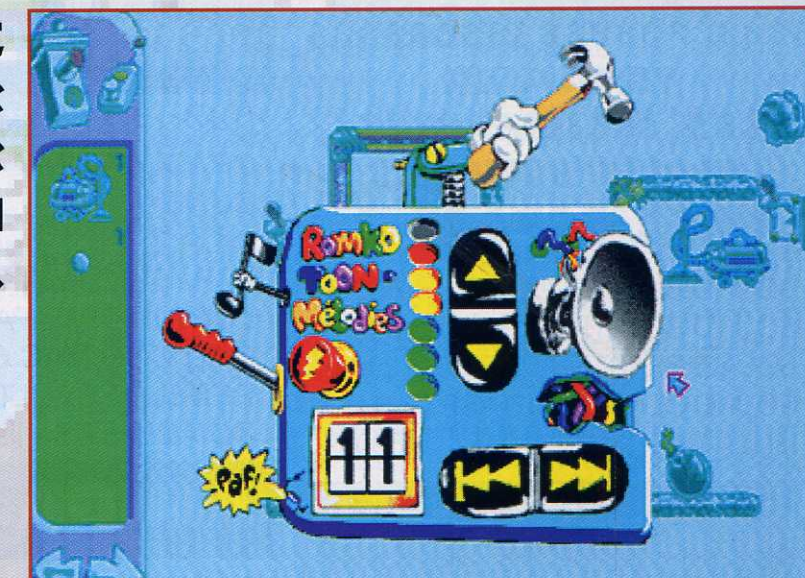
90%

GRAPHISME 13 | BRUITAGE 13 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 15 | MANIABILITÉ 18 | DURÉE DE VIE 19 | ORIGINALITÉ 18

INCREDIBLE TOONS

SUR PC • EDITEUR DYNAMIX

Toujours aussi intéressant dans le principe, Incredible Toons rajoute une dimension comique au produit original.

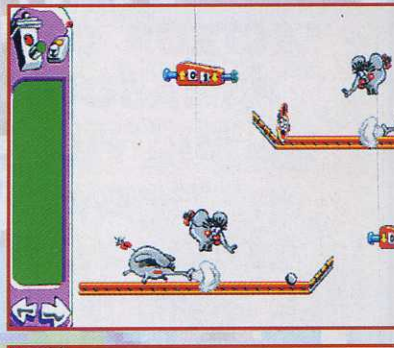


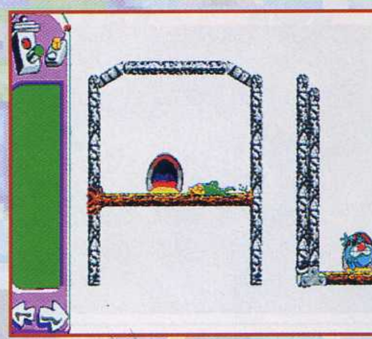
Au cas où vous auriez manqué un épisode, reprenons depuis le début. The Incredible Machine, que nous appellerons TIM, est un jeu basé sur le système des, euh... comment dire... Bon, on laisse tomber Incredible Machine, déjà testé, et on passe au sujet qui nous intéresse : Incredible Toons. Dans ce jeu, vous allez devoir remplir une "mission" à chaque tableau : par exemple, crever tous les ballons. En début de partie, le tableau sur lequel vous vous trouvez est "gelé", en pause, si vous préférez. Pour le moment, on voit une balle, posée au dessus d'un interrupteur. A côté de ce dernier, un sèche-cheveux est orienté vers une paire de ciseaux. Plus bas, un ballon. A un autre endroit du tableau, on trouve un autre ballon, et non loin, une autre paire de ciseaux. Sur le côté de l'écran de jeu, un menu permet de se saisir de différents objets à l'aide de la souris : balle, interrupteur et sèche-cheveux. Lorsqu'on clique sur le bouton "action", l'écran s'anime : la balle tombe sur l'interrupteur et déclenche le sèche-cheveux. Dans le même temps, le ballon monte et lorsqu'il passe devant le sèche-cheveux, il est directement poussé sur la paire de ciseaux, et paf ! Pour le moment, l'autre ballon se contente de monter et de sortir de l'écran. On s'en doute, il s'agit là d'un simple écran de démonstration : en deux temps, trois mouvements, on met en place balle, interrupteur et sèche-cheveux ; et hop, les deux ballons ne tardent pas à éclater ! Naturellement, les autres écrans sont de plus en plus compliqués et de plus en plus drôles, d'autant que Incredible Toons permet de découvrir deux personnages extrêmement amusants : Sid et Al, un gros chat crétin et une souris débile.

DES DIZAINES D'OBJETS

Beaucoup plus amusant que TIM, Incredible Toons nécessite, de la part du joueur, de penser en terme de "cartoon", afin de résoudre les différents tableaux : par exemple, pour pousser une balle, on peut utiliser un éléphant ; lorsque ce dernier se prend un truc sur la tête (balle, rocher, etc.), il se met alors à souffler à l'aide de sa trompe. A chaque fois, on a droit à une animation particulièrement amusante. Autre exemple : pour attirer la souris, il faut poser un morceau de fromage, etc. On trouve même, dans le jeu, des tunnels dans lesquels les personnages s'engouffrent avec forces mimiques dignes de celles de Tex Avery : la souris met son casque de spéléo, le chat gratte une allumette, etc. Plus drôle, mais aussi plus complet que TIM, il permet d'utiliser des dizaines d'objets ou de personnages incroyablement bien animés. Des engrenages sont déclenchés par des fourmis qui pédalent, des tapis roulants sont animés par un petit bonhomme qui se met en marche à chaque fois qu'on lui jette un oeuf : c'est débile, et par là même passionnant. En prime, un éditeur permet de créer ses propres tableaux. Bon plan, la bande son, musique et surtout bruitages, soufflent dans la même direction que le véritable vent de folie qui traverse ce logiciel. Ajoutez à cela un manuel en français et surtout, un texte en français à l'écran, et voilà un jeu superbe, sans prétention, mais parfaitement réalisé. Ah si, un défaut : comme dans TIM, on ne peut pas sauver ses parties sur disque, le jeu utilisant un système de mot de passe très pénible. Qu'importe, c'est passionnant et surtout très rigolo, et franchement, les jeux rigolos, on ne risque pas de s'en lasser : il y en a tellement peu.

Moulinex





UP & DOWN

- ▲ Le graphisme rend encore plus burlesque un jeu qui l'était déjà énormément.
- ▲ Les animations des personnages et objets sont parfaites.
- ▲ La bande son est dans l'esprit du jeu.
- ▼ La sauvegarde de partie par code est ridicule, pénible, dépassée, mortelle.



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	DUREE DE VIE	MANIABILITE	ORIGINALITÉ
14	16	15	15	16	15	1[illegible]


AMIGA 500/600/1200...
PC & COMPATIBLES
THE
BLUES BROTHERS
Jukebox Adventure
LOGICIEL GARANTIE A VIE EDITEUR
TITUS
2 Joueurs SUPER Action!
"The Blues Brothers" est une marque déposée de Broadway video, Inc. et/ou NBC, Inc.
1993 Titus - Titus et le logo Titus sont des marques déposées de Titus.
ACTION, ROCK'N'ROLL ET SUPER FUN...
UN COCKTAIL EXPLOSIF...
• 2 joueurs simultanés
• 34 niveaux
• Remix des musiques originales des Blues Brothers
• 256 couleurs (PC) / 32 couleurs (Amiga)
• Animation "Console" en 50 images secondes (Amiga)
"THE BLUES BROTHERS" EXISTE AUSSI SUR SUPER NINTENDO & GAME BOY
TITUS
28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY - FRANCE - Tel. : 16 (1) 43 32 10 92

BLACK SECT

SUR PC • EDITEUR LANKHOR

On l'attend depuis très longtemps, un peu trop d'ailleurs. Si l'intrigue est prenante, l'interface de jeu reste peu maniable.



L'intervention d'un personnage se fait à travers une mini fenêtre. Ecoutez-bien ce qu'ils vous disent, leurs paroles sont pleines d'indices.

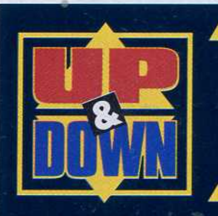
Il était une fois (tiens, c'est connu comme tournure ça, non ?), un petit village paumé dans la montagne. Les habitants y vivaient heureux jusqu'à ce fameux jour de décembre (le 12, pour être précis). Tout a commencé lorsqu'Auguste Pignard, un personnage connu de tous, disparut mystérieusement sans laisser de traces. Moins d'une semaine plus tard, ce fut au tour de Babel, un homme rustre et peu aimable. On crut tout d'abord à un règlement de compte entre les deux hommes, ce dernier ayant des relations avec le.... Euh, laissez tomber. Mais les gens continuaient à s'évaporer les uns après les autres, jusqu'à ce que l'on fasse appel au grand Homorius, un exorciste de renom. Le pauvre homme finit par libérer le village d'Issegeac de l'emprise du mal et par confier son grimoire à votre aïeul : "Il sera votre protection, ne le perd jamais (ou j't'éclate)", lui dit-il. Sur ces phrases, Homorius enfourcha son poney et disparut à jamais. Mais l'histoire se renouvelle lorsqu'un inconnu assassine votre aïeul et s'empare du grimoire. Vous décidez alors de venger votre grand-père en partant à la recherche du livre de magie...

UNE AVENTURE QUI PLAIRA AUX DÉBUTANTS

Black Sect fait partie de la génération précédente des jeux d'aventures, avec toutefois une interface entièrement graphique. Voilà qui est fort sympathique. Eh ben, pas tant qu'ça, mon gars ! Le maniement des icônes est extrêmement lourd et il est parfois nécessaire de cliquer trois ou quatre fois pour accomplir une action d'une simplicité extrême. A titre d'exemple, déposer un objet nécessite cinq clics de souris. Autre incohérence, les développeurs y ont inclu des équivalents clavier. Là encore, c'est totalement illogique mon cher Spock, comme en témoigne les flèches de déplacement. Pas question de presser la flèche droite pour aller à droite, mais la combinaison de la touche "ALT" avec la flèche droite (!?!). C'est portnaouak ! Bref, hormis ce désagrément, vous devrez trouver l'entrée de la Secte Noire et récupérer le grimoire de votre ancêtre. Les énigmes qui se présentent à vous sont très classiques et plutôt faciles, surtout pour un joueur chevronné comme Moulinex, par exemple. Mais ce n'est pas un mal, le débutant ou l'aventurier de passage y trouveront un soft passionnant et ne resteront pas bloqués pendant des heures durant. De plus, les graphismes sont de bon goût (avec des petites anims de temps à autre), et les dialogues pleins d'humour (il faut aimer les jeux de mots). Pour peu que vous possédiez une carte sonore, de nombreuses musiques vous accompagneront tout au long de votre quête accompagnée de quelques digits. Dernier point non négligeable : ça tourne super bien sur un 286.

LORD CASQUE NOIR

Le système d'icône sn'est pas très agréable d'utilisation, même si l'on finit par s'y faire.



▲ Il y avait bien longtemps que l'on n'avait pas vu de jeu d'aventure à écran fixe. Ça change un peu.
▲ Les graphismes sont agréables, avec de petites animations charmantes.
▲ De nombreuses musiques viennent accompagner le joueur dans sa quête.
▼ Un aventurier chevronné en viendra rapidement à bout.
▼ L'interface du jeu n'est pas très ergonomique.



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	16	18	---	10	14	12

Afin de prouver qu'on n'est pas toujours aussi bien servi que par soi-même, Microsoft propose un Data Disk pour FS5 bien en dessous des possibilités de son simulateur de vol.



La statue de la Liberté est tout de même plus sympathique que celle de la version 4 de Flight Simulator

SUR PC • EDITEUR MICROSOFT

MICROSOFT NEW YORK

A la vitesse d'un data disk par mois, la bibliothèque de décors pour FS5 commence à s'agrandir. Cela dit, il y a bibliothèque et bibliothèque. Alors que les data disks BAO, à l'instar de San Francisco, utilisent la technique du mapping et permettent de profiter de décors générés à partir d'images satellites, Microsoft en reste à la bonne vieille technique de l'image classique créée à partir d'une nouvelle version de Designer. Du coup, il y a du pour et du contre en ce qui concerne New York. Le pour, c'est que le produit tient sur une disquette et nécessite donc beaucoup de place sur le disque dur. Le pour, c'est aussi qu'en rase campagne, l'affichage est rapide. Enfin, relativement rapide. Le contre, c'est naturellement au vu du résultat : après avoir survolé la baie de San Francisco ou la région de San José, on trouve ce New York un peu raplapla. Certes, le damier représentant le sol est beaucoup plus fin qu'auparavant, mais c'est un peu tristounet. En ce qui concerne les immeubles en revanche, c'est du grand art : le survol de Broadway à la tombée du jour est une merveille. Pour un peu, on se mettrait à fredonner "Rapsodie in Blue" : World Trade Center, Empire State Building, néon de la Panam, tout y est. Hélas, en dépit de l'absence de mapping, la chose reste extrêmement gourmande en mémoire, et même si les déplacements sont relativement rapides, le fait qu'ils soient saccadés gâche un peu le plaisir. En ce qui concerne l'aire de vol, NY permet de se poser dans une vingtaine d'aéroports et dispose de nombreux objets 3D dignes d'intérêt : statue de la Liberté, ponts (parfois un peu simplets) et infrastructures diverses. A cet égard, le terminal de Kennedy Airport est une merveille. Si la documentation est bien faite et propose quelques idées de vol intéressantes (la remontée de l'Hudson, par exemple), il faut cependant souligner la piètre qualité des cartes fournies avec le data disk.

Moulinex

UP & DOWN

▲ La relative simplicité des décors permet aux machines lentes (486, lent pour FS5 !) de ne pas trop ramer hors ville.
▲ Pour les mêmes raisons, le disque dur ne sera pas saturé.
▼ Toujours pas de nouvel avion en vue. Ce sont des décors en plus, c'est tout.
▼ Les cartes fournies sont ridicules.
▼ L'installation n'enlève pas l'ancien New York du menu "Aéroports". Du coup, on se retrouve avec deux New York.



Un petit tour Broadway ? Inutile de vous dire que ça rame tout de même un peu.

VU ET DISPO CHEZ INNELEC

78%

GRAPHISME 14 | BRUITAGE -- | MUSIQUE -- | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 10 | DURÉE DE VIE 19 | ORIGINALITÉ 01

SUR PC • EDITEUR SIERRA ON LINE

Quest for Glory

On parle souvent de "jeux à la Sierra" mais en dépit d'une parternité revenant à l'éditeur, Quest for Glory est un cas à part. Mi-jeu de rôles, mi-jeu d'aventure, la série a ses adeptes et ses détracteurs.



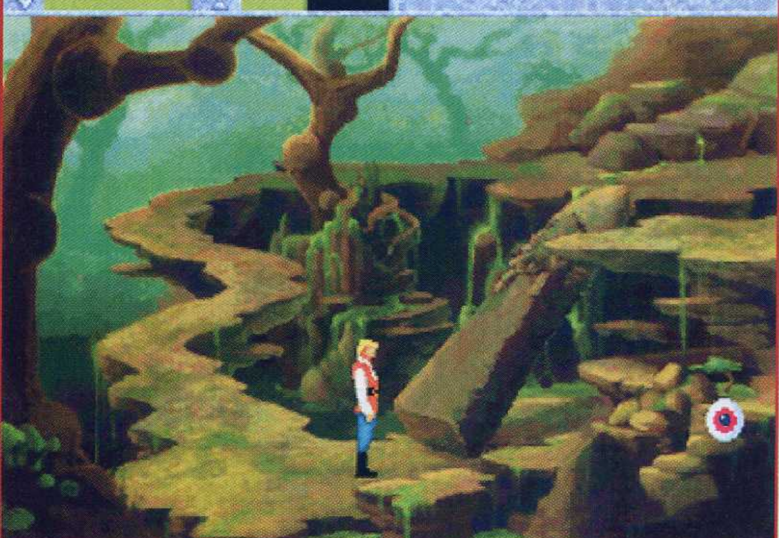
Les combats se déroulent en temps réel, en utilisant le bouton droit de la souris.

Le jeu commence comme lorsqu'on sort d'un rêve, mais ici, c'est dans un monde magique que le héros va se réveiller. La magie noire a envahi le royaume de Mordavia et bien malgré lui, le personnage principal, que vous dirigez, va devoir partir en quête pour la gloire. Même si l'éditeur nous a habitués à trouver deux ou trois passages d'arcade, généralement sans conséquence sur le reste de la partie, les jeux Sierra "classiques" (Space Quest, King Quest, Conquest of Longbow) demeurent avant tout des jeux d'aventure. Avec ce troisième volet de Quest for Glory, on retrouve un style hybride, à mi-chemin du jeu de rôles et d'aventure. En début de partie, on peut choisir le type de personnage que l'on va incarner : un guerrier, un magicien ou un voleur. Le personnage dispose de nombreuses caractéristiques, comme celui d'un jeu de rôles. Suivant le choix, la partie sera plus ou moins complexe, mais là s'arrête la ressemblance avec le JdR. Même s'il est possible, en début de partie, de dispatcher des points supplémentaires vers différentes caractéristiques, afin d'affiner la personnalité et les capacités du personnage (intelligence, force, etc.), ce dernier ne semble pas vraiment être touché : bref, c'est pas un vrai jeu de rôles. Heureusement, une nouveauté en ce qui concerne les combats vient à point pour redonner un peu de sang neuf à la série. Désormais, ceux-ci se font en temps réel et sur plein écran. Le combat se fait à l'aide du clavier et de la souris. Dans ce cas, on utilise le bouton gauche pour se déplacer et le droit pour activer son arme. Suivant l'endroit où le curseur est placé, le mouvement sera différent : saut, esquive, coup de taille ou d'estoc, etc. Hélas, même sur une machine rapide, les mouvements sont parfois un peu lents et saccadés. En revanche, lorsque le personnage se déplace, rien à redire. Ce qui manque le plus, dans ce jeu, c'est finalement un environnement vraiment intéressant qui puisse captiver le joueur. Les épisodes sont inégaux, sans lien réel, et l'aventure est un peu décousue. En ce qui concerne l'ergonomie, en revanche, rien à redire si ce n'est que les icônes de sorts ne sont pas très explicites. En ce qui concerne le son, RAS : c'est plutôt sympa. A noter enfin que la boîte du jeu est beaucoup plus grande que les autres : ça va dépasser, et si vous collectionnez les Sierra, comme pas mal de gens, ça risque de vous énerver. C'est pas vraiment très grave.

Moulinex

UP & DOWN

- ▲ Le jeu comporte plus d'une centaine de lieux.
- ▲ L'interface des combats, revue, est plus agréable qu'auparavant.
- ▼ L'aspect "jeu de rôles" est surtout là pour faire joli et n'influe pas vraiment sur la partie.
- ▼ Certain tableaux sont un peu sombres et tristounets.



Les écrans sont très fins et généralement plus colorés que celui-ci. A noter que le curseur est toujours animé.

79%

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	13	13	12	16	15	16

SPEEDKING ! Pour Vaincre

Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street :



"Avant, j'avais peur des boss... Maintenant, avec la SPEEDKING, j'ai la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique. Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne (arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera jusqu'au bout de vos performances !

Choisissez votre partenaire de jeux

- Simulation : Speedking Analogue (PC et Amiga)
- Arcade, shoot'em up : Speedking Digital (PC)

Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari, Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC, Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive





En vente dans vos points de vente habituels
Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85.

KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX



JIM POW

Qui a dit que le PC ne pouvait pas faire douze millions de scrollings simultanément ? C'est vrai, il ne peut pas. Mais trois, oui. Et en relief en plus !



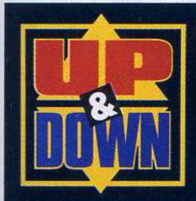
La méthode utilisée pour reproduire l'effet de 3D me laisse perplexe. Non seulement il n'y a aucun dédoublement de l'image, ce qui permet de jouer sans les lunettes, mais en plus, ça ne supprime aucune couleur. Seul inconvénient : il faut que l'image soit en mouvement pour que cela fonctionne.

L'ami Jim Power nous fait un retour en puissance ! Déjà paru sur ST et sur Amiga voilà plus d'un an, Loriciel se décide à nous sortir une version spéciale du produit, développée parallèlement sur SuperFamicom et sur PC. Laissons de côté l'infâme console usitée par de frêles cerveaux dénués de toute matière grise, pour nous concentrer sur ces superbes engins que sont les compatibles PC. D'une puissance redoutable dans la plupart des domaines, les clones souffrent pourtant d'un douloureux problème : la gestion vidéo. Ça, pour afficher du mapping de la mort bourré de couleurs, ça affiche, mais dès qu'il s'agit de faire scroller un petit écran de rien du tout, il n'y a plus personne. Jim Power vient remettre les pendules à l'heure en bouleversant quelques idées préconçues.

DE SACRÉES PROUESSES TECHNIQUES

Non seulement Jim Power propose un scrolling fluide, mais, en plus, sur trois plans différentiels. Les six niveaux sont d'une richesse graphique n'ayant rien à envier aux meilleurs softs sur console, la musique est entièrement digit, le programme comporte trois épreuves distinctes, c'est en relief et le tout tient sur une disquette H.D. ! Comme quoi, si tous les développeurs voulaient bien se donner la peine d'optimiser leur routine, on aurait vraiment des programmes hallucinants. J'entends déjà des langues de vipères cracher leur venin : "Ouah, c'est facile, vous testez les jeux sur Pentium et blablabla..." Que dalle les copains, rien, néant ! Un simple 386 SX 25 suffit. Non, non, vous ne rêvez pas. Jim Power tourne sur ce type de bécane, en ayant tout de même pris soin de réduire la taille de la fenêtre. Il est également prévu d'inhiber le second plan, afin de gagner du temps machine.

La seconde surprise - et de taille -, c'est cette fameuse 3D qui énerve tout le monde (parce qu'on n'a toujours pas compris comment ça marchait). Enfin, lorsque je dis 3D, comprenez plutôt "effet de profondeur". C'est-à-dire que chaque plan de scrolling se trouve à une petite distance les uns des autres, le plan le plus profond paraissant fleurter avec l'arrière du moniteur. Plus la machine sera puissante, et plus l'effet sera saisissant (plus d'images par seconde). Il faut en effet une suite d'images en mouvement pour que le procédé fonctionne, ce dernier s'estompant chaque fois que Jim s'immobilise. C'est d'autant plus balaise que l'image d'origine



- ▲ Une animation à peine croyable sur PC.
- ▲ Le jeu est extrêmement riche, aussi bien dans son concept que dans sa réalisation.
- ▲ L'effet de profondeur est tout bonnement saisissant et le jeu reste parfaitement jouable sans l'utilisation des lunettes.
- ▲ Les musiques sont entièrement à base de "samples", comme sur Amiga.
- ▼ Il paraîtrait (d'après certains bruits qui courent) que Jim soit de tendance heu... Enfin, vous voyez ce que je veux dire... Mais c'est pas sûr. En fait, ça m'étonne.

Vu les difficultés qu'éprouvent les programmeurs à nous confectionner un scrolling potable, je ne comprends même pas comment Loriciel est parvenu à un tel résultat. Et ça reste fluide sur 386... Etonnant, non ?



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	INTERET	ORIGINALITÉ
18	18	18	19	18	16	19



Jim Power, c'est trois jeux pour le prix d'un. C'est également prouesses techniques sur prouesses techniques. Après des scrolls époustouflants, une 3D qui tue, voilà des zooms en pagaille. Le boss de ce niveau vous zoome dessus comme un gros tarba. Il faut tout de même un 486 DX 33 pour que l'animation soit à la hauteur d'une SuperFamicom.

SUR PC • EDITEUR LORICIEL





n'est à aucun moment dédoublée. Ainsi, rien ne vous empêche de jouer sans les lunettes, ce qui s'avère, à terme, moins fatiguant pour les yeux. A ce propos, Loriciel a testé son produit avec l'aide de médecins et d'opticiens certifiant que cela ne comportait aucun risque pour la vue.

TROIS JEUX POUR LE PRIX DE 98 BAGUETTES DE PAIN

Le troisième point ne concerne pas l'aspect technique, mais plutôt la jouabilité. Pour tout vous avouer, il y a bien longtemps que je ne m'étais autant éclaté avec un jeu de plates-formes sur PC. Les ennemis sont hyper nombreux, les décors ultra fournis (un peu trop peut-être), les tableaux super longs, et la jouabilité excellente. Jim l'abruti répond au quart de poil et, une fois n'est pas coutume, on ne perd pas à cause du soft mais parce qu'on est un gros nul. Le jeu se compose de trois phases distinctes. La première vous plonge dans la peau de Jean la Puissance, à la recherche de ses clés de bagnole. Vous devez alors parcourir (surtout courir) la totalité du niveau en ramassant, outre les clés, tout un tas de bordels destinés à vous rendre toujours plus performant. Mais ne prenez pas votre mission à la légère, les tableaux sont longs, très longs et il faudra une bonne dose

Les graphismes ne sont visiblement pas du goût de tout le monde. Linos en est fou amoureux, Seb les trouve criards, Maria n'a pas vraiment d'avis sur la question et Moulinex s'en tape comme de l'an 14. Ils sont pourtant géniaux, ces décors !



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

JIM POWER

Cette partie rappelle des jeux du style de Gauntlet. Vous devez retrouver les clés qui vous mèneront à la sortie. Mais attention, vous devrez calculer votre chemin à l'avance en consultant la carte, car si vous ouvrez les portes dans le mauvais ordre, vous serez systématiquement coincé.



de réflexe pour en venir à bout. La seconde phase consiste toujours à diriger cette andouille de héros, mais "vue de dessus" cette fois. Vous vous rappellez de Gauntlet ou d'Alien Breed ? Eh ben, c'est pareil en drôlement moins passionnant. Le but est somme toute très simple : retrouver les clés de sa bagnole. La grande nouveauté vient du fait que lorsque vous sautez, le sol se dérobe sous vos pieds à l'aide d'un zoom (comme le mode 7 de la SuperDaubicom). Le stage se termine dans le troisième sous-sol. Enfin, dans la dernière phase, Jim enfourche son vaisseau de l'espace et se lance à la poursuite de ses clés de bagnole. Ah, merde, c'est pas ça, il cherche en fait à buter ce qui lui déboule devant le museau, en tirant comme un fou. Le nombre de sprites est incroyable et certains d'entre eux font près d'un quart de l'écran. De par la rapidité des scrollings, l'effet de relief n'en est que plus probant, et l'animation ne ralentit pas d'un chouia. La majorité des stages se termine devant un énorme boss qui zoome dans tous les sens, suite à quoi le soft vous délivrera un superbe mot de passe.

Côté sons, ça arrache carrément avec des bruitages digits, des échantillons de batteries et plus d'une dizaine de ziquemu différentes (sans parler des clés de bagnole). Avec tous ces ingrédients, Jim Power ne pouvait être qu'une superbe réussite, qui ne souffre que d'un seul défaut : sa grande difficulté.

LORD BLACK POWER



Les phases de shoot'em up sont les plus spectaculaires, avec des sprites d'une taille hallucinante et une animation à couper le souffle. Plus le scrolling est rapide, et plus l'effet de profondeur s'amplifie. On peut tout de même regretter le manque de clarté, tant les couleurs sont nombreuses.



Les niveaux des labyrinthes sont immenses, avec plusieurs étages de profondeur.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192



FUNWARE

DISQUETTES BOITE DE 10

LA DISQUETTE	A L'UNITE	PAR 100
3.5 DF/DD	4,00	3,80
3.5 HD	6,00	5,50

POUR JOUER PAR TELEPHONE
36.68.13.12 (JEU PRIME)
36.70.10.25
36.70.13.12
36.70.05.93

BOITE DE RANGEMENT A TIROIR POUR 110 DISQUETTES 3.5 AVEC INTERCALAIRES. ENCASTRABLES, FIXATIONS PAR PICOS 90 Frs

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALFRED CHICKEN	240 / -
ALIEN BREED II	250 / -
ALIEN III	250 / -
AMERICAN GLADIATORS	230 / -
APOCALYPSE	250 / -
B-17	190 / -
BATTLE ISLE 93	250 / -
BILLARD AMERICAIN	190 / -
BLASTAR	260 / -
BLOB	240 / -
BODY BLOWS GALACTIC	250 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
CAESAR - VF	310 / 310
CAMPAIGN 2	320 / 320
CANNON FODDER	270 / 270
CARLOS	270 / 270
CHAOS ENGINE	240 / 240
CIVILIZATION	280 / 280
COMBAT AIR PATROL	250 / -
COOL SPOT	290 / -
CYBERPUNKS	280 / -
CYBERSPACE	290 / -
DARKMERE	280 / 280
DENNIS	250 / -
DRACULA	270 / -
DUNE 2 - VF	250 / -
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / 270
F1 GRAND PRIX	280 / 280
F117 A	270 / -
FLASHBACK	240 / -
FURY OF THE FURIES	280 / -
GENESIA	280 / -
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GLOBDULE	270 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HIRED GUNS	260 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
HUMANS 2	270 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
ISHAR 2 - VF	260 / 260
JACK THE RIPPER	360 / -
JURASSIC PARK	240 / -
KING QUEST VI	310 / -
KINGMAKER	310 / 310
KRUSTY FUN HOUSE	240 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LEMMINGS 2	190 / 190
LOTUS TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	310 / -
MAGIC BOY	250 / 250
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	270 / -
Mr NUTZ	250 / -
NICKY BOOM 2	250 / 250
NIGEL MANSELL	270 / 270
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
OSCAR	260 / -
PREMIER MGR2	250 / -
PRIME MOVER	190 / -
RALLY	270 / -
ROBINSON REQUIEM-VF	270 / 270
RYDER CUP	250 / -
SABRE TEAM	230 / 230
SECOND SAMOURAI	290 / -
SIM EARTH - VF	270 / -
SIMON THE SORCERER	320 / -
SOCCER KID	180 / -
SPACE HULK	250 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 /
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - DISK	160 / -
SYNDICATE - VF	250 / -
T.F.X.	270 / -
TERMINATOR 2	220 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEATRE OF DEATH	270 / -
TORNADO	290 / -
TRODDLERS	220 / -
TURRICAN III	240 / -
UNIVERSAL MONSTER	240 / 240
URIDIUM II	240 / -
WAR IN THE GULF	260 / 260
WEEN - VF	240 / -
WING COM. ACADEMY	270 / -
WING COMMANDER	290 / -
YO JOE	220 / -
ZOOL 2	240 / -

EXT. 512 Ko sans H. A500	250
EXT. 1 Mo A500+	590
EXT. 1 Mo A600	600
EXT. 4 Mo A600/A1200	1490
EXT. 1 Mo A1200, extensible à 9 Mo	1590
LECT. EXTERNE AMIGA	600
LECT. EXTERNE ATARI	600
LECT. INTERNE AMIGA	530
LECT. INTERNE ATARI	790
SOURIS AMIGA/ATARI	130
SCANNER AMIGA/ATARI	1050
DISQUE DUR A1200	
DISQUE DUR 80 MO	2090
DISQUE DUR 120 Mo	2690
MANETTES AMIGA	
SPEEDKING ANALOG.	150
TOPSTAR SV127	290
MANETTES AMIGA/ATARI	
SPEEDKING AUTOFIRE	130
FAST WINNER TURBO II	60

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	250
BODY BLOWS GALACTIC	260
BURNING RUBBER	250
CHAOS ENGINE	270
DENNIS	250
DIGGERS	270
HUMANS	250
ISHAR 2 - VF	270
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI	310
ROBINSON REQUIEM-VF	290
RYDER CUP	250
SIM LIFE - VF	270
SLEEPWALKER	240
STAR TREK, 25th ANN.	310
SUPER LEA. MANAGER	240
WING COMMANDER	290
ZOOL 2	250

MACINTOSH

CHUCK YAGER	310
CIVILIZATION	310
FALCON 3 / MC	390
GOBLINS 3 - VF	350
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
MONKEY ISLAND 2	370
POPULOUS	340
PRINT SHOP DELUXE	770
STAR TREK	310
CD ROM	
7TH GUEST	650
FATTY BEAR	360
JOURNEY MAN	340
MYST	430

SOURIS PC	130
CD ROM MITSUMI	1700
PACK DISCOVERY	3090
MANETTES PC	
TOPSTAR SV 227	290
FLIGHTSTICK	340
FLIGHSTICK PRO	610
TYPE PADDLE	130
CARTES SONORES	
SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER 16 ASP	1690

AMIGA CD 32

CONSOLE	2490
ALIEN BREED 2	270
ARABIAN NIGHT	150
B-17	NC
BODY BLOWS GALACTIC	NC
BUBBLE AND SQUEAK	270
CAPTIVE 2 / LIBERATION	NC
CHAOS ENGINE	270
CIVILIZATION	NC
COMPOSER QUEST	300
DAUGHTER OF SERPENTS	NC
DEEP CORE	250
DONK	270
EUROPEAN CHAMPIONS	300
EXILE	270
F1 GRAND PRIX	NC
FANTASTIC VOYAGE	NC
GENESIS	270
GLOBAL CHAOS	NC
GOLDEN COLLECTION	270
INFERNO (EPIC2)	270
INSIGHT TECHNOLOGY	270
INTER. OPEN GOLF	270
JOHN B. EUROP. FOOT.	150
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	240
LEGACY OF SORASIL	NC
LIONHEART	250
LOTUS TRILOGY	280
MANCHESTER UNITED	270
MICROCOSM	300
MORPH	260
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	270
OVERKILL & LUNAR C	250
PINBALL FANTASIES	290
PROJECT X	NC
RYDER CUP	270
SABRE TEAM	270
SENSIBLE SOCCER 92/93	260
SHADOWS OF WORLD	270
SLEEPWALKER	270
SOCCER KID	270
T.F.X.	270
THE LEGACY	NC
THE PATRICIAN	NC
TROLLS	250
UTOPIA 2	270
WHALE'S VOYAGE	270
WINTER SUP. SPORTS	270
ZOOL	290

PC

3D CONSTR. KIT 2	420
A320 USA	320
ACES OF THE PACIFIC - VF	340
ACES OVER EUROPE - VF	360
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350
ANCIENT ART OF WAR ...	260
BENEATH A STEEL SKY	320
BETRAYAL AT KRONDOR-VF	340
BODY BLOWS	260
BURNING RUBBER	280
CAMPAIGN 2	320
CARLOS	270
COMMANCHE	340
COMMANCHE - DISK 1 + 2	290
CYBER RACE - VF	320
DARKMERE	310
DAY OF TENTACLE - VF	330
DOGFIGHT	230
DRACULA	280
DUNGEON MASTER	240
DUNGEON MASTER II	340
ELITE 2	310
EVEN MORE INC. MAC.-VF	300
EYE OF BEHOLDER 3 - VF	330
F1 GRAND PRIX	320
F15 STRIKE EAGLE 3	360
FALCON 3.0	370
FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2	190
FIELDS OF GLORY - VF	340
FLASHBACK	220
FLIGHT SIM. 5 - VF	400
FREDDY PHARKAS - VF	280
FURY OF THE FURIES	310
GABRIEL KNIGHT - VF	330
GENESIA - VF	290
GLOBAL DOMINATION	350
GOAL	230
GOBLINS 3	330
HEROS OF THE 357TH	90
HIRED GUNS	340
HISTORY LINE - VF	340
HUMANS 2	270
IN EXTREMIS	310
INCA 2 - VF	360
INDY 4 AVENTURE - VF	340
INDY CAR	330
INNOCENT	360
ISHAR + ISHAR 2 - VF	370
JURASSIC PARK	290
KINGMAKER	340
LANDS OF LORE - VF	330
LEGACY - VF	290
LEGEND OF KYRANDIA II	320
LEISURE SUIT LARRY VI	350
LEMMINGS II	280
LINKS386 PRO - SVGA	310
LITIL DEVIL	340
LOST VICKING	280
MAELSTROM	350
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
MONKEY ISLAND 2 - VF	280
MORTAL KOMBAT	320
OMAR SHARIF BRIDGE	290
OSCAR	270
PATRIOT	320
PIRATES GOLD - VF	330
POLICE QUEST IV	330
POWERMONGER	90
PREMIER MGR2	290
PRIVATEER	350
PRIVATEER - SPEECH PACK	160
QUEST FOR GLORY III - VF	290
QUEST FOR GLORY IV - VF	330
RAILROAD TYCOON DELUXE	280
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	270
SABRE TEAM	290
SAIL SIMULTOR + MANETTE	720
SAM & MAX - VF	350
SEAL TEAM	280
SHADOW CASTER	290
SIM LIFE - VF	290
SIMON THE SORCERER - VF	340
SPACE HULK	290
SPACE QUEST V - VF	330
SPEAR OF DESTINY	290
STAR TREK II	340
STARLORD	340
STEETFIGHTER 2	170
STONE KEEP	370
STRIKE - SPEECH PACK	150
STRIKE - TACT. OP.	160
STRIKE COMMANDER	310
STRONGHOLD - VF	310
SUBWAR 2050	340
SYNDICATE - DISK	170
SYNDICATE - VF	310
T.F.X.	330
TERMINATOR 2	310
TERMINATOR 2029 + DISK	350
TERMINATOR RAMPAGE	290
TORNADO	360
TROLLS	250
ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
ULTIMA 8 - VF	350
VEIL OF DARKNESS	250
WING COMMANDER ACAD.	290
WING COMMANDER DEL.	360
WISARDRY VII	290
WWII BATTLES STH PACIFIC	350
X-WING	360
X-WING DISK 1+ 2	290
XANTH	340
CD ROM	
ALONE IN DARK + JACK RIP.	390
DUNE	300
GABRIEL KNIGHT	390
GOBLINS 3	390
INCA - VF	340
INCA 2 - VF	390
IRON ELIX	360
JURASSIC PARK	330
LEISURE SUIT LARRY VI	390
MAD DOG McCREE	320
MICROCOSM	380
MOTORS STARS	380
POLICE QUEST IV	390
PROTOSTAR	380
REBEL ASSAULT	370
RYDER CUP	320
STAR TREK	390
SUPER STRIKE COMMANDER	390
T.F.X.	390
TORNADO	370
WING COM + ULTIMA VI	300
WING COM II + ULTIMA UND.	300
WOLFPACK	380

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Prix et titres valables pour le mois de parution, dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES J24	PRIX
FRAIS DE PORT 30 F (Console CD32 :50 F) *Expédition colissimo et recommandé*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ______
ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ N□ CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins □ Chèque Bancaire □ CCP □ Mandat-Lettre
je paierai à réception □ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N□ ______
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : □ MACINTOSH □ CD 32
□ ATARI □ 1 MEGA □ STF □ STE □ 1040 □ 520
□ AMIGA □ 1 MEGA □ 1200 □ 500 □ 500+ □ 600
□ 3,5 □ 1,44 M □ 720 K
CD ROM □ VGA □ SVGA RAM : □ 5,25 □ 1,2 M □ 360 K

Suivant le nombre de joueurs, jusqu'à quatre, qui participeront à l'aventure, Hired Guns passe de simplement sympa à purement génial !



À tout moment, chacun des personnages peut afficher l'une des quatre fenêtres suivantes.

La caméra subjective : voilà ce que voit le personnage. Une boussole, en haut à gauche, facilite l'orientation.

L'inventaire : c'est ici que le joueur sélectionne l'objet qu'il tiendra en main, et obtiendra des informations sur ces mêmes objets.

La carte : elle affiche tout le terrain visité par le personnage. Bien utile, vu l'étendue des niveaux.

Les statistiques : ce sont les informations sur le personnage, comme sa vitalité, son expérience, son agilité.

Le scénario de Hired Guns est véritablement complexe : les quatre (sic) manuels du jeu retracent toute la "post-histoire" de notre planète, et expliquent avec moult détails comment le système solaire a sombré dans une guerre intergalactique.
Sans rentrer dans les détails, disons qu'une bande de mercenaires, à choisir parmi douze, est envoyée sur la planète Graveyard du système stellaire Lacaille, pour une mission dont elle ne sait pas grand chose. Motivés avant tout par l'argent, ces mercenaires acceptent donc le boulot. Quinze minutes avant d'atterrir, on leur délivre les instructions : anéantir la production et la distribution des organismes modifiés biologiquement, de manière illégale, à la surface de Luyten L-7896 3.1 ! Wouah, rien que ça !

UN SYSTÈME DE JEU BIGREMENT EFFICACE

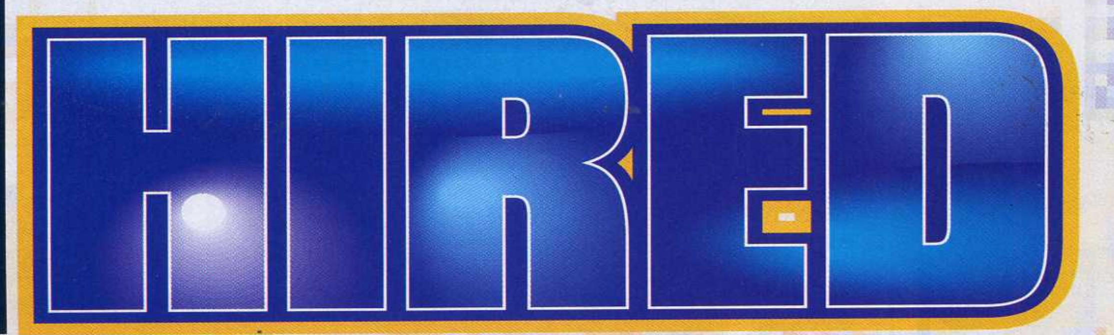
Le principe de jeu de Hired Guns est assez génial, puisque vous dirigez les quatre mercenaires simultanément. Ainsi, l'écran est divisé en quatre, chaque partie étant dévolue à l'un des personnages. Dans chacune de ces fenêtres, quatre types d'informations pourront être affichées.
La première, la plus courante, montre ce que voient les personnages, en "caméra subjective". Le paysage est donc représenté en trois dimensions, et vous apercevrez vos collègues comme les innombrables ennemis qui ne rêvent que de vous dévorer tout cru. Une boussole vous indique en permanence dans quelle direction vous êtes tourné.
Le second panneau affiche votre inventaire et permet de choisir l'objet que vous tiendrez en main, que ce soit un gros flingue ou une cuisse de poulet ! Vous pourrez poser, prendre, ou obtenir des informations sur chacun des nombreux objets que vous serez amené à manipuler au cours de l'aventure.
Le troisième panneau affiche une carte des lieux, limitée à votre champ de vision, et aux lieux que vous avez déjà visités.
Enfin, vous pourrez visualiser les "statistiques" de chacun des personnages, à savoir sa santé, sa force, son agilité, son expérience, ainsi que le poids (limité) de tout ce qu'il transporte.

DES NIVEAUX GRANDS ET COMPLIQUÉS

Les différents niveaux que vous devrez nettoyer sont vastes et très complexes ! Outre le fait qu'ils soient infestés de créatures belliqueuses, il vous faudra un sens de l'orientation d'enfer pour ne pas vous paumer.
Le premier niveau, par exemple, est une immense usine désaffectée. Vous pourrez prendre des ascenseurs et autres escaliers pour en découvrir les différents étages, et même visiter les canaux qui l'entourent. Il vous faudra trouver des clés, déplacer des blocs, désactiver des champs de forces et tuer bon nombre de bestioles pour le passer.



- ▲ A partir de deux joueurs simultanés, le jeu devient génial.
- ▲ Les niveaux sont grands et très bien conçus.
- ▲ Le jeu est très riche et varié.
- ▲ Les graphismes sont réussis.
- ▼ Seul, le jeu est vraiment trop dur.
- ▼ Les animations sont réduites à leur plus simple expression.



GRAPHISME 17 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 12 | MANIABILITÉ 15 | DURÉE DE VIE 18 | ORIGINALITÉ 18

Avant de commencer l'aventure, vous devez sélectionner quatre mercenaires, au choix parmi douze. Leurs aptitudes sont évidemment différentes.

L'UNION FAIT LA FORCE

Bien que le principe de base ne soit pas révolutionnaire, même s'il est très bien exploité, Hired Guns se démarque par la possibilité de jouer à un, deux, trois ou quatre simultanément. C'est en combinant clavier, souris et joystick que tout le monde arrive à contrôler son personnage.

Si tout seul le jeu est très difficile, voire injouable (vous prenez alors en charge les quatre personnages à la fois), à plusieurs, il devient franchement génial. Vous pourrez ainsi vous séparer, chaque équipe explorant un endroit différent, vous entraider, surtout pendant les phases de combat, et, pourquoi pas, vous tirer dessus !

Si un des joueurs vient à mourir, les autres continuent l'aventure, et peuvent même récupérer les objets sur le cadavre du pauvre bougre.

Les graphismes de Hired Guns sont très réussis : les couleurs sont particulièrement bien choisies, et l'on est tout de suite plongé dans une ambiance glauque et oppressante. De plus, la variété des décors et des situations est absolument hallucinante : on trouve même une phase où la petite troupe se trouve attaquée par des chiens et des Lemmings dans un décor complètement fou ! Musiques et bruitages sont parfaitement dans le ton, et ne font qu'ajouter à la lourde ambiance du jeu.

Même si l'un des joueurs est passé à trépas -est mort, quoi-, les trois autres continuent l'aventure, et peuvent récupérer les objets sur son cadavre.







UNE RÉALISATION INÉGALE

Par contre, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'animation, si l'on peut parler d'animation, est plus que sommaire. Les personnages, comme les ennemis, avancent cran par cran, sans le moindre effet de transition. Non seulement ce n'est pas très beau, mais en plus, cela rend l'orientation encore plus difficile (des fois, on ne comprend pas bien ce qui se passe).

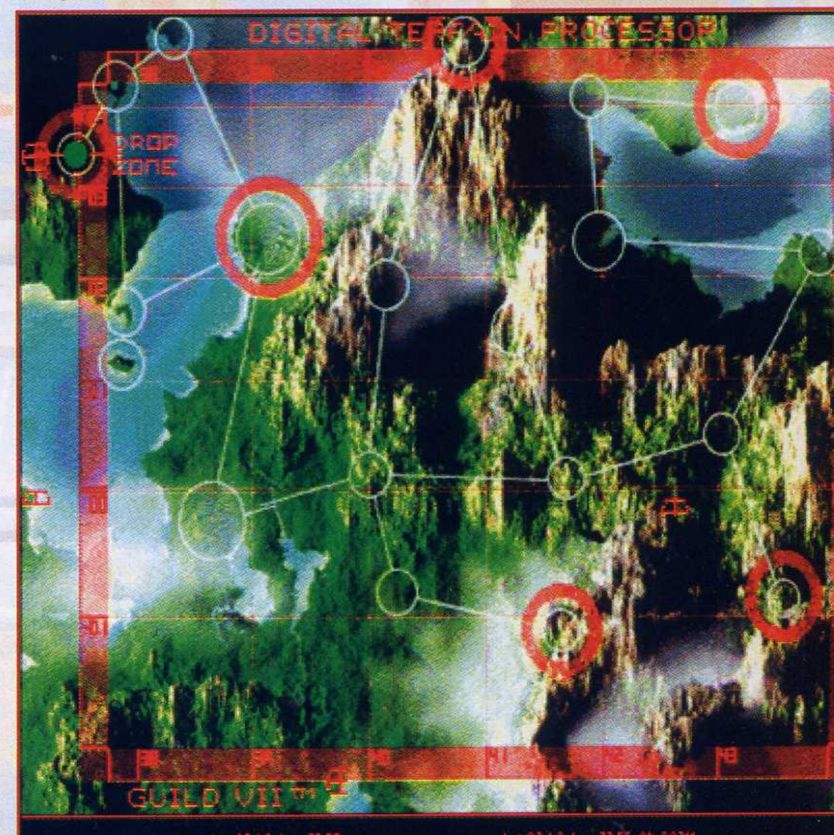
Assez injouable seul, à moins de posséder le don d'ubiquité, Hired Guns est un jeu génial à plusieurs, qui mêle aventure, rôles et action. L'ambiance est bien glauque, les niveaux immenses et compliqués, et l'action variée et prenante. De plus, la réalisation tient bien la route, même si le système d'animation est pour le moins primaire. Si vous pouvez y jouer à plusieurs, Hired Guns est un jeu à posséder absolument !

150

TEAM SELEC

A037 origin unknown
Freymon, Jenillee
Female, 27 yrs
Battlefield medic

L'un des personnages est descendu dans le canal entourant ce niveau. Même sous l'eau, l'aventure continue



Voici la carte de vos exploits. Comme vous pouvez le remarquer, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

SEUL 75% · À PLUSIEURS 90%

GUNS

SUR PC • EDITEUR PSYGNOSIS

TEST PC

SAM AND[...] HIT THE RO[...]

SUR PC • EDITEUR LUCASARTS



Tout simplement le meilleur jeu d'aventure de l'univers, bourré d'humour et d'originalité.

Avec le plébiscite unanime de Day of the Tentacle, LucasArts ne pouvait pas en rester là, et repart de plus bel avec les aventures rocambolesques d'un duo de choc, Sam & Max, héros d'une bande dessinée créée par Steve Purcell et qui fait un malheur aux Etats-Unis. Sam et Max, un chien et un lapin détectives privés, sont en effet chargés de retrouver Bruno le Grand Pied et Trixie, la femme au cou de girafe, qui ont disparu de la foire où ils constituaient la principale attraction. Lors de la visite à la fameuse foire, ils apprennent les circonstances tragiques de cette disparition (c'est Trixie qui a fait libérer Bruno par amour pour lui) et recueillent suffisamment d'indices pour suivre une piste qui les mènera aux quatre coins des Etats-Unis. Ils visiteront les lieux les plus étranges, du Gator-Golf au Fish O'Fish en passant par la Plus Grande Bobine de Ficelle du Monde et le Mystérieux Vortex, et rencontreront les personnages les plus pittoresques : Conroy Bumpus, un chanteur country plutôt mégalo sur les bords et son garde du corps répondant au doux nom de Lee-Harvey, Doug et Shuv-Oohl, deux hommes-taupes, Evelyn Morrisson, une starlette de zérie Z zozie de Marlène Dietrich, etc. Si Day of the Tentacle possède un humour très visuel typiquement dessin animé, Sam&Max se démarque par ses vannes caustiques et ses dialogues endiablés. Une fois n'est pas coutume, la version française est plus que bienvenue, tant ça fuse dans tous les sens et qu'à moins d'avoir vécu dix ans Outre-Atlantique, les mots employés paraîtront d'une obscure essence. Ce n'est certes pas "injouable", car il s'agit avant tout d'un jeu d'aventure graphique, mais on passe à côté de tant de choses. On ne peut donc que remercier Art of

UP & DOWN

▲ L'univers délirant de Steve Purcell a été admirablemen adapté. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les personnages ne manquent pas de caractère, surtout mon Max à moi...

▲ Sans doute un des jeux d'aventure les plus novateurs et les plus drôles : c'est bourré de trouvailles toutes plus géniales les unes que les autres.

▲ L'interface a gagné en confort et fait une part belle aux graphismes.

▲ La réalisation est parfaite : graphismes magnifiques, animations superbes, bande son inoubliable...

▼ La perfection, ça énerve quelquefois...





En allant faire les courses dans les Snuckey's, n'oubliez pas de vous arrêter au présentoir des jeux de poche. Vous y trouverez une "bataille navale", un album de coloriage et un livre de découpage qui vous permettront de vous "détendre" entre deux vannes. Si vous passez par le Mexique, faites donc un tour sur les autoroutes locales, histoire de vérifier si le code de la route n'a pas changé. Enfin, si vous êtes persévérant et tenace, vous goûterez aux joies du stand de tir LucasArts... Bonne route !





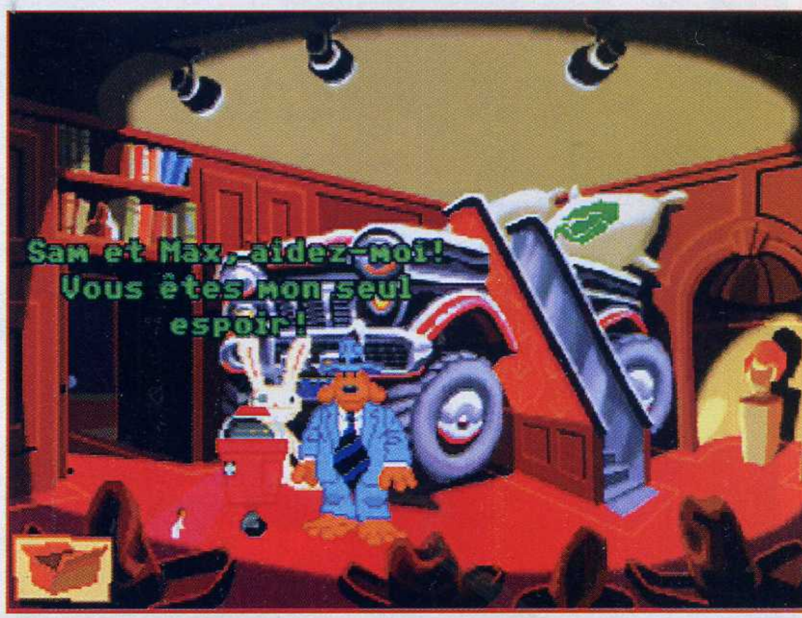


LES JEUX DANS LE JEU

GRAPHISME 19 | BRUITAGE 18 | MUSIQUE 18 | ANIMATION 18 | ERGONOMIE 17 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 18



No comment...



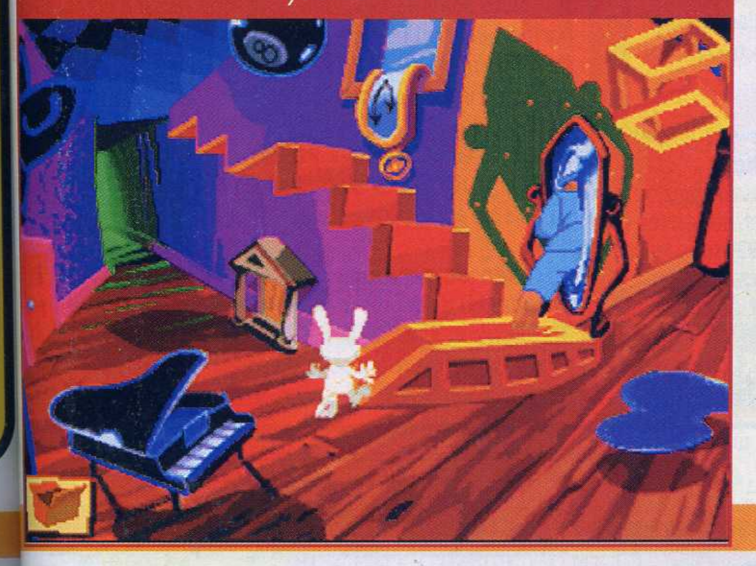
Dans le Musée Végétal des Célébrités, vous trouverez toujours un légume "à l'image" d'une quelconque célébrité : au choix, des Hitchcock-citrouilles, des Bush-aubergines, des Patricia Kaas-fromage blanc (ah non, c'est pas un légume, ça...).



Word –la société traductrice attitrée de LucasArts depuis Indiana Jones IV– pour son précieux concours. D'autant plus que les subtilités ont été particulièrement bien respectées et adaptées à notre culture locale –enfin, je dis "notre", personnellement je suis une sale jaune pure et dure qui n'est venue dans votre pays que pour voler votre riz quotidien–. Je pense entre autres au "Mont Saint Michelin". Les trouvailles ne manquent pas dans Sam&Max, frôlant parfois le génie, et LucasArts prouve encore une fois sa volonté de "faire avancer le schmilblic" dans le domaine des jeux d'aventure. Quelques petits exemples en passant, histoire de vous donner l'eau à la bouche. On dispose de nombreux "jeu dans le jeu" liés à l'intrigue –comme le Wak-A-Rat ou le Gator-Golf– ou complètement indépendants. Ces derniers sont indéniablement les meilleurs, car d'une profonde débilité et d'une complète inutilité : du coloriage, du découpage-collage, une "bataille navale" où les navires sont remplacés par des automobiles, un jeu d'adresse où Max doit sauter par-dessus des panneaux indicateurs... et même une surprise pour les plus tenaces. Un économiseur intégré fait fondre votre écran, si vous réfléchissez trop longtemps. Des références aux



C'est de l'autre côté du miroir que Sam et Max trouveront la clé du Mystérieux Vortex.









Pour progresser dans l'enquête, Sam devra même aller faire un tour non dans la Quatrième Dimension –quoique...– mais dans une réalité virtuelle des plus réalistes.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192

SAM AND MAX HIT THE ROAD

Vous avez déjà vu un Lucas sans vaisseau spatial, vous ?





Ce ne sera qu'après avoir affronté les pires dangers que nos détectives retrouveront Bruno le Grand Pied et Trixie la femme au cou de girafe. C'est pourtant loin d'être fini, croyez–moi !



Si Sam est le "héros" de l'histoire –c'est lui qu'on dirige–, Max reste le personnage le plus attachant, notamment par ses défauts : il est sadique, violent, maso, débile, méchant, crétin... bref rien de ce que son apparence peut laisser supposer.

films Lucas –"Indiana Jones" et "La Guerre des Etoiles", bien sûr– renforcent l'esprit de famille. Et une inoubliable séquence de réalité virtuelle plus vraie que nature –sic !–... Mais la grande nouveauté de Sam&Max réside en la disparition de l'interface classique de LucasArts -le fameux SCUMM créé pour Maniac Mansion et qui a bien évolué depuis–. La partie "icônes et inventaire" fait désormais place à un plein–écran du plus bel effet. Seule une petite boîte en carton, en bas à gauche, permet d'accéder à l'inventaire et aux icônes d'actions. Ces derniers sont limités au minimum vital –marcher, regarder, prendre, parler, utiliser– et défilent grâce au bouton droit de la souris, comme dans les Sierra. Le système utilisé pour les dialogues a également subi un ravalement de façade majeur, puisque les thèmes abordables dans une conversation sont dorénavant stylisés par une série d'icônes. Pour ceux qui se poseraient la question... malgré la présence de deux personnages, on ne dirige en fait que Sam le chien, Max le lapin étant en quelque sorte un "objet" qu'on utilise de temps à autre –pour les actions périlleuses, débiles, gratuites...–. Quelques mots sur la "technique" qui n'a nul besoin d'un grand discours, tant elle est somptueuse, extraordinaire, spectaculaire, incroyable, fabuleuse, exceptionnelle, remarquable, admirable, brillante, impeccable, excellente, irréprochable, magnifique... bref, en un mot comme en cent, géniale (post–it : penser à acheter un bon dico des synonymes). Bon, O.K., j'enchaîne. Les lieux sont généralement composés de 2-3 écrans offrant un panorama sans pareil. Les ombres et lumières

Mini interview des auteurs (Steve Purcell, le créateur des personnages et directeur artistique du jeu, Michael Stemmle et Sean Clark, les responsables du projet) :

En France, nous ne connaissons pas Sam et Max, qui sont–ils ?

SP : Sam et Max sont un chien et un lapin qui se désignent eux–mêmes comme la Freelance Police, car on leur a donné une licence qui leur permet de faire ce qu'ils veulent. Ils prétendent travailler pour le bien de la société, mais font ça en fait juste pour s'amuser. Ils ne respectent pas les lois, se fichent des droits constitutionnels, etc. Le monde dans lequel ils évoluent fonctionne comme le nôtre, mais de façon très exagérée. C'est un monde où un gang de rats peut dévaliser un homme–glaçon et où un chaton peut être, en fait, un messager du gouvernement déguisé.

Quand la bande dessinée a–t–elle été créée ? S'adresse–t–elle aux enfants ou aux adultes ?

SP : Sam&Max ont fait leur apparition dans un fanzine lycéen au début des années 1980, puis ont été édités en 1987. L'édition la plus récente date de 1992, sous le label Marvel. La BD s'adresse d'abord aux "grands adolescents", mais à cause du style graphique, elle plaît aussi aux plus jeunes.

Le jeu est–il fidèle à la bande dessinée ? Dans quelle mesure Steve Purcell a–t–il contribué au jeu ?

Quels ont été les éléments les plus difficiles à adapter ?

MS : Nous avons fait de notre mieux pour traduire l'ambiance de la BD. Steve était impliqué à toutes les étapes du projet. Sa présence a été indispensable pour respecter l'esprit original. Et il a également "inventé" quelques–uns des gags les plus drôles du jeu.

Quels aspects appréciez–vous le plus dans le jeu ? De quelle façon ce jeu surpasse–t–il les jeux précédents ?

SC : Nous sommes très contents d'avoir réussi à combiner harmonieusement tous les aspects du jeu, malgré le nombre important de personnes impliquées. Nous avons amélioré l'interface de façon sensible, pour aboutir à un jeu en plein–écran. Pendant le projet, nous nous sommes amusés à écrire des mini jeux auxquels nous n'arrêtions pas de jouer par la suite. Nous avons pensé que les joueurs les apprécieraient autant que nous.

Combien de personnes ont travaillé sur le projet ? Et combien de temps le développement a–t–il duré ?

MS : Tout au long du projet –qui a duré dix mois–, nous avons eu de deux à douze personnes travaillant à plein temps sur Sam&Max.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 192







C'EST NOUVEAU, CA VIENT DE SORTIR

La "fenêtre graphique" est désormais en plein-écran et il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris pour faire défiler les icônes d'actions –marcher, regarder, prendre, parler, utiliser–. Grâce au carton en bas à gauche de l'écran, vous accédez à l'inventaire –et également aux icônes d'actions–. Les thèmes abordables dans une conversation sont, eux aussi, représentés par des icônes. Enfin, le détail qui tue : Sam&Max a son propre économiseur d'écran.

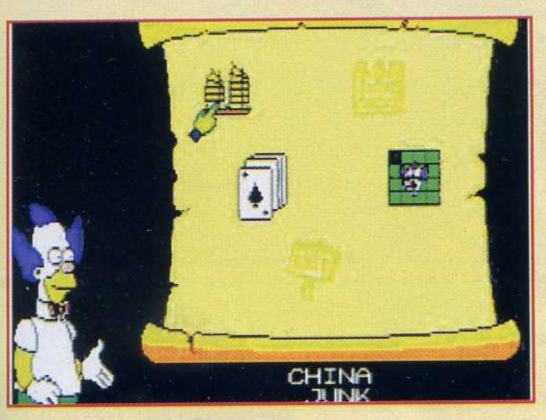
t admirablement bien gérées. L'anition des personnages est digne d'un sin anim zé. Les musiques sont parlièrement variées et mémorables. bruitages sont donc complètement délirants et la présentation est entièrement parlée, et en français qui plus est. Pendant que j'y suis, une version CD est bien sûr prévue et sera entièrement parlée également -mais cette fois, pas en Français, enfin, je crois pas-. J'ai oublié quelque chose ? Mes clés sont où... Un seul regret : que Sam&Max -la BD- ne soit pas édité en France... A charge de revanche !

CALOR



BART VS THE WORLD

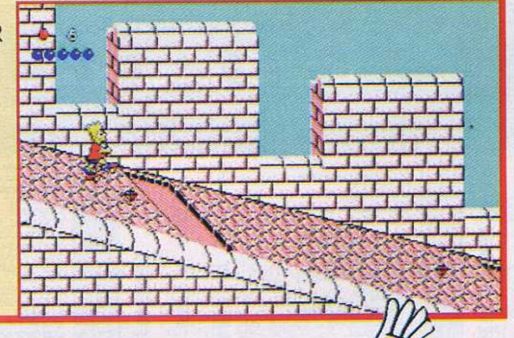
A MOURIR DE RIRE



Impossible d'y couper ! Cette famille d'Américains moyens, cette tribu de dégénérés a envahi les écrans de télévision de la terre entière. Il y a un peu moins d'un an, elle envahissait également l'écran de votre ordinateur avec "Bart vs the Space Mutants" où cet abruti de môme devait repousser de méchants envahisseurs de notre chère planète.

Dans ce second épisode, Bart remporte le concours de dessin organisé par Krusty le Clown ; suite à quoi, il participe, lui et sa famille, à une course au trésor dans quatre coins du monde. JE parle bien de "course au trésor" et non pas d'un "trésor de course", car de ce côté-là, c'est carrément ripoux. Le concept du programme repose sur de multiples petits jeux plus ou moins connus, comme le taquin par exemple, qu'il vous faudra résoudre avant de pouvoir atteindre l'épreuve ultime, le "Itchy & Scratchy Show". Si les séquences réflexion sont bien réalisées, bien que totalement dénuées d'intérêt, la partie action est tout aussi navrante avec un simili jeu de plates-formes saccadé et sans grand intérêt non plus. Bref, vous l'avez compris, Bart vs the World n'est pas une réussite et ce n'est pas avec des softs comme celui-là que le ST continuera de survivre...

LORD CASQUE NOIR

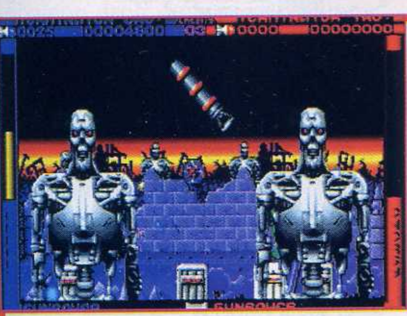


SUR PC
EDITEUR ACCLAIM

42%

T2

A MOURIR DE RIRE



Avec un titre pareil, une licence aussi prestigieuse, on s'attend, il est vrai, à un jeu exceptionnel. On frémit, on piaffe d'impatience, on couine, tout joyeux ; on sautille et tout et tout. Les mains tremblantes, on ouvre la boîte ; les yeux mouillés, on installe le soft, et badaboum on le lance en hurlant de joie.

Pourtant, T2 sur PC est une sacrée déception. Inspiré du jeu d'arcade du même nom, T2 est un jeu d'arcade pur et dur. Le joueur -ou les joueurs, puisqu'il est possible de partir en mission à deux simultanément- dirige un viseur et pointe sur toutes les saletés de robots qui débarquent du fond de l'écran. Sept niveaux aux graphismes plus que moyens, des animations assez minables, des scrollings qui se mettent à ramer sans arrêt, bref, un jeu plutôt raté.

Si la note n'est pas plus basse encore, c'est tout simplement parce que la formule est tellement efficace qu'on arrive encore à trouver un peu de plaisir à tirer dans tous les sens. Surtout à deux.

SEB

SUR PC
EDITEUR VIRGIN

47%

FIRE & ICE



Ah bah, tiens, quelle déception ! Fire & Ice, excellent sur Amiga et ST, sorti il y a bien longtemps maintenant, débarque sur PC et fait honte à la machine. Pensez-donc, les graphismes, qu'ils soient VGA ou EGA sont en 16 couleurs, les scrollings sont à la limite du saccadé et en tout cas loin d'être fluides, et les sons, bruitages ou musiques ne tiennent pas la route face aux productions habituelles sur PC. Bref, Fire & Ice est un ratage technique indéniable.

C'est d'autant plus dommage, que le principe de ce jeu de plates-formes reste efficace et amusant, même s'il ne tient pas la comparaison face à Oscar de chez Flair, testé le mois dernier, par exemple. Le joueur dirige un coyote qu'il doit faire bondir en tous sens, à travers cinq mondes différents (Pôle Nord, Ecosse, décors sous-marins, Amérique du Sud ou Egypte) eux-mêmes divisés en cinq niveaux. Les décors sont vastes, l'action intéressante, la maniabilité du personnage réussie, mais tout cela n'arrive pas à faire oublier la laideur des graphismes et le manque de fluidité des scrollings.

SEB



SUR PC
EDITEUR MINDSCAPE-GRAFTGOLD

63%

CIVILIZATION POUR WINDOWS

MEGASTAR Joystick



Il était temps... Après quelques siècles d'attente – "on le fait, on le fait pas..." –, MicroProse s'est enfin décidé à relooké son génialissime Civilisation (depuis Railroad Tycoon Deluxe et Pirates ! Gold, on se disait que ça allait venir...). Évidemment, c'est sous Windows – donc pas forcément accessible à tous –, mais qu'est-ce que c'est bien ! Parce que bon, Windows, ça veut dire S-VGA de la mort et même si ce n'est pas encore le nirvana, c'est quand même beaucoup plus agréable de jouer avec des sprites fins que des gros pâtés de pixels. Comme l'écran est configurable à souhait, il n'y a que les grincheux qui trouveront quelque chose à y redire (euh si, y'a un truc : ça manque d'icône...). Un mot quand même pour ceux qui ne connaîtraient pas du tout Civilisation : vous devez fonder une civilisation puissante en gérant les ressources naturelles, humaines, militaires, économiques, scientifiques bref, tout ou presque. Le but du jeu est d'écraser toutes les autres civilisations – méthode belliqueuse – ou de parvenir le premier sur Alpha du Centaure – méthode scientifique. C'est vous qui voyez...

SUR PC
EDITEUR MICROPROSE

90%

CHRISTMAS LEMMINGS

Eh oui, des Lemmings, encore et toujours ! Avec la proximité des fêtes de fin d'année, les rongeurs les plus bêtes du monde sont de retour, tout encapuchonnés comme des Père Noël. Attention, il ne s'agit pas ici d'une suite de l'excellent Lemmings 2. C'est même plutôt un retour en arrière, puisque ce soft est identique au premier Lemmings. Grimpeurs, mineurs et bâtisseurs de ponts sont donc de retour pour le bonheur des amateurs de réflexion.

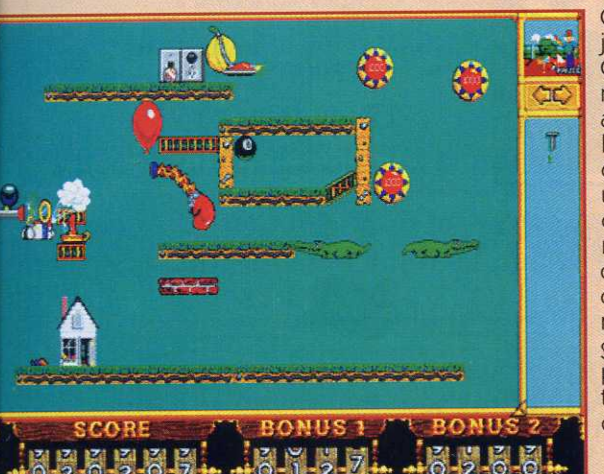


Malgré la conception assez ancienne du logiciel, ce dernier n'a pas pris une ride. De plus, il ne devrait être vendu qu'aux alentours de 120 F, le prix d'un data disk, alors qu'il fonctionne parfaitement tout seul. Bref, voilà une bonne nouvelle pour les fans des Lemmings qui se désespéraient de ne plus rien voir venir.

SUR PC ET AMIGA
EDITEUR PSYGNOSIS

81%

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE



C'est dans les vieux pots qu'on fait la bonne soupe, mais coup de soupe... Oups... coup de pot, le jeu original était de ceux que l'on redemande ; aussi, était-il agréable de lui trouver une suite. Comme dans The Incredible Machine 1, le but de chaque tableau est de réunir différents mécanismes, afin de réussir une action précise : mettre les ballons dans le panier, aider tel personnage à arriver à tel endroit du tableau, etc. A chaque nouveau tableau, on ne dispose que d'un nombre limité d'objets ; aussi, faut-il les placer au bon endroit. Généralement, c'est la gravité terrestre qui fait démarrer l'action : une-balle-tombe-sur-un- toboggan-puis-déclenche-un-interrupteur-qui-entraîne-un-ventilateur-qui-pousse-un-bidule-qui, etc. Comme dans la publicité pour le sucre (celle avec les dominos), les objets interagissent entre eux. Si le résultat escompté n'est pas atteint, on recommence. Dans Even More TIM, on a droit à autant d'essais qu'on le souhaite, le temps décompté changeant seulement le nombre de vos bonus. Dans cette suite, on dispose de nombreux objets supplémentaires, très bien animés et très rigolos, qui préfigurent la suite : The Incredible Toons, à paraître prochainement. Seul défaut, la sauvegarde des parties se fait par code et non sur disque. Pour le reste, c'est du tout bon.

Moulinex

SUR PC
EDITEUR DYNAMIX

80%

AMERICAN REVOLT

Syndicate était un jeu passionnant, mais hélas trop court : après 50 missions, on en redemandait. Avec ce data disk, voilà de quoi patienter en attendant Syndicate 2. Au programme de cette "American Revolt" (en français à l'écran), 21 missions supplémentaires. On prend les mêmes et on recommence, le jeu n'a pas subi de changement conséquent, mais on appréciera la présence de nouvelles armes. Je vous recommande particulièrement l'attaque aérienne, avec pilonnage en règle et explosions à tout va. Au chapitre des nouveautés, il sera possible de se transformer en "simple passant". Toutefois, la grande nouveauté réside surtout dans le mode multijoueur. Grâce à cette option, il sera possible de jouer à 8 en réseau. Imaginez le pied, chacun de vous commandant un syndicat. Imaginez, parce que côté pratique, il n'est pas donné à tout le monde de pouvoir installer 8 PC en réseau pour une simple question de place. Même deux, c'est pas évident, mais je crois que ça vaut le coup d'essayer et d'organiser des "Week-End Syndicate" avec vos potes. Bref, voilà un data disk bien venu.

Moulinex



SUR PC
EDITEUR ELECTRONIC ARTS/BULLFROG

DATA DISK

METAL & LACE



Attention, accrochez-vous : comme le reste du jeu, le scénario de Metal & Lace fait très très mal ! An 2053, planète Terre. Après de trop nombreuses années de guerre, les habitants de la planète sont partout revenus aux valeurs Peace & Love, Flower Power et tutti quanti ! Partout, sauf sur l'île MeCha. C'est en effet ici que subsiste le seul sport violent de toute la planète : le Robo-Fighting. C'est ici aussi que se donnent rendez-vous tous les frustrés et les violents. Un malfrat du nom de Gunder a créé, sur l'île, une école de combat assez spéciale, puisqu'elle ne forme que de charmantes jeunes filles : les Robo Babes. Mais attention, leurs armures électroniques en font les plus redoutables adversaires que vous puissiez imaginer. En fait, vous l'aurez compris, Metal & Lace n'est qu'une pâle copie de Street Fighter II, la référence absolue en la matière. Le maniement des personnages est minable, pour ne pas dire injouable, que les coups sont creux et peu nombreux, que la maniabilité est catastrophique et que l'intérêt est proche du zéro absolu ! Si au moins la réalisation rattrapait le coup, mais même pas ! Tous les graphismes ont été réalisés par des Japonais, et s'inscrivent parfaitement dans le style manga, qui sont les BD japonaises. Mais tout cela n'empêche pas l'ensemble d'être horriblement moche : les couleurs sont pauvres et ternes, les décors à gerber, et les animations on ne peut plus saccadées. Seules les voix digitalisées, qui prennent une place énorme sur le disque, sont d'une bonne qualité. En guise de conclusion, je dirais simplement ceci : l'intérêt et la réalisation de ce soft sont minables. Mais ce qui m'a vraiment déplu, c'est l'idéologie douteuse qui en émane : beurk !

"150"

A MOURIR DE RIRE

SUR PC
EDITEUR MEGATECH

27%

Commanche over the edge

NovaLogic pense à nous, pauvres malheureux qui trouvions le 1er data disk un peu trop facile. Ce Over The Edge ne propose pas moins de 40 missions supplémentaires regroupés dans 4 campagnes qui, contrairement au premier data, peuvent se jouer dans n'importe quel ordre. De nouveaux paysages ont été ajoutés pour le bonheur de chacun. Certaines missions impliquent des attaques de hovercrafts du plus bel effet. Eh oui, une nouveauté, les missions se déroulent aussi sur l'eau, et les vastes étendues bleues qui ne servaient que de décor, participent désormais pleinement à l'action. C'est également l'occasion de contempler de nouveaux appareils ennemis et alliés -pas trop longtemps quand même la contemplation, parce que c'est pas vraiment le moment des civilités-. Enfin, et ce n'est pas le moindre, ce data ajoute d'autres caractéristiques techniques à ce jeu déjà fabuleux. L'eau reflète l'environnement et les nuages, et de nombreuses options permettent de rendre plus réaliste le pilotage (gestion du rotor, stabilisation de l'altitude, etc.). Bref, c'est un data vraiment justifié, car il prolonge vraiment le plaisir de jeu, et c'est quand même ça le plus important, non ?

CALOR

SUR PC
EDITEUR NOVALOGIC

DATA DISK

Frisson... mystère... passion...



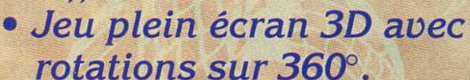
The ELDER SCROLLS ARENA

Jamais un jeu de rôle n'était allé aussi loin dans la profondeur et l'interactivité!





- *Plus de 8 millions de km² à explorer.*
- *Un système unique, le Spellmaker™, permet de créer des milliers de sorts à partir de 80 effets différents.*
- *Jeu plein écran 3D avec rotations sur 360°.*



- *Création complète des personnages.*
- *25000 objets magiques.*
- *400 cités et villages à visiter.*
- *18 classes de personnages.*









Voyage dans le monde de la réalité virtuelle

La réalité virtuelle se fait de plus en plus présente. Il était logique que Joystick s'y intéresse. C'est chose faite, et à partir de ce numéro, nous retrouverons, tous les mois, une rubrique qui lui est consacrée.

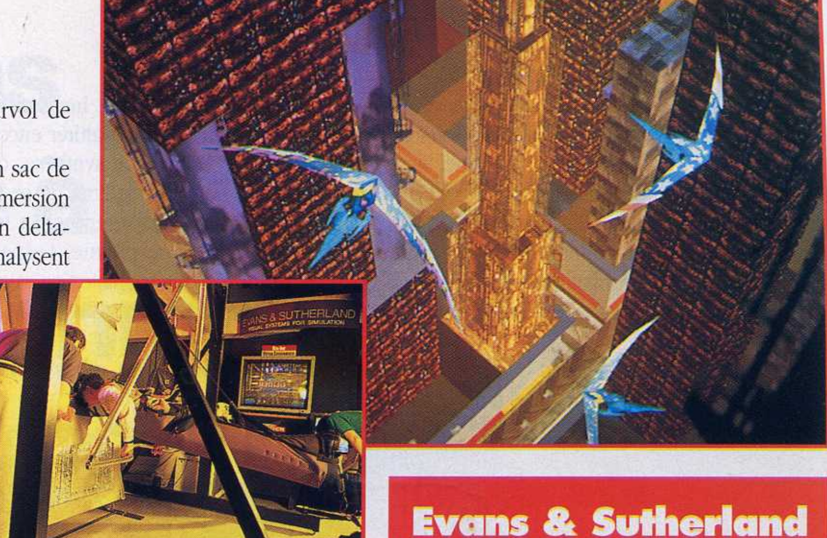
Réalité virtuelle... l'expression en elle-même est pour le moins fascinante. Mais qu'est-ce, au juste ? Le fait même qu'un nom aussi flou se soit imposé, prouve que la "V.R." (prononcez "vi ar") est un fourre-tout dans lequel tout le monde jette pêle-mêle ses phantasmes techno. Il est vrai que des mots comme "informatique" ou "images de synthèse" font peur. De par son côté onirique, laissant penser qu'il est peut-être possible de passer de l'autre côté du miroir, la réalité virtuelle permet à monsieur tout le monde d'appréhender les technologies modernes avec plus de sérénité. On ne sait pas trop ce que c'est, mais l'expression est plaisante.

D'un point de vue technique, les interfaces utilisées dans la réalité virtuelle (lunettes ou casques 3D, gants tactiles) permettent à leur utilisateur de s'immerger dans un monde virtuel, un monde qui n'existe pas, mais que la technologie actuelle permet de rendre aussi réaliste que possible. AUSSI ? Non justement, et la boucle est bouclée. La réalité virtuelle ne serait-elle finalement qu'une représentation du réel, un peu ratée ? L'opposition des termes eux-mêmes ne serait-elle qu'un raccourci pour illustrer cette bizarrerie, qui pousse les humains à vouloir créer la vie avec des machines, alors que tout couple en état de marche peut le faire en deux temps trois mouvements (plus les préliminaires).

Depuis près de cent ans, le cinéma permet au spectateur de vivre par procuration la vie des autres, dans des lieux nouveaux, et lui offre en retour son comptant d'émotions. Idem en ce qui concerne la télévision et le livre. Imaginez la performance : un simple objet transportable aisément ou des plans en deux dimentions recouverts de signes symboliques, permettent de s'immerger totalement dans un monde ou un cerveau inconnu. Et ne dites pas que c'est moins fort : on rit, on pleure, on a peur, on apprend même. Depuis vingt ans, le jeu vidéo permet lui aussi de retrouver ce type d'émotion, mais amoindri, et pourtant on adore ça. Pourquoi ? Parce que la grande différence, c'est l'interactivité mise au service de la décision avec effet immédiat.

Tu te trompes de côté, et paf, t'es mort ! C'est pas grave, tu peux recommencer. Les sociétés actuelles laissent de moins en moins de place pour l'initiative individuelle, mais heureusement, la réalité virtuelle arrive à point nommé pour nous permettre d'agir. On ne peut plus s'interfacer efficacement avec son environnement réel ? Qu'importe, on invente un nouvel environnement. Il est peut-être un peu tordu, un peu moins beau que le vrai, mais dans celui-ci, le seul maître à bord, c'est nous. Alors, le virtuel, ça sert à quoi ? A se passer du réel, mais attention : de l'autre côté du miroir, tout est inversé. Salut les reflets !

Moulinex



DELTA PLANE

Le Hang Glider, de la société Evans & Sutherland permet de se livrer à un survol de Los Angeles peu banal.
A 30 cm du sol, vous voilà suspendu dans un harnais, hybride de Babyrelax et d'un sac de couchage. Vous introduisez la tête dans une boîte qui abrite un écran. C'est l'immersion totale ! Vous voilà en train de survoler Los Angeles en 2050, aux commandes d'un delta-plane. Des capteurs, situés sur la barre de direction et au niveau de vos pieds, analysent les mouvements et modifient les séquences de vol en conséquence.
Les images, créées à l'aide du CDRS (Conceptual Design and Rendering Software) sont calculées en temps réel par le ESIG 2000. Quand on pense que ce calculateur spécialisé dans la simulation date de 91, on imagine ce que peut donner le dernier modèle, l'ESIG 4000 ! En option, le Hang Glider peut recevoir des interfaces de visualisation en 3D stéréoscopique et un mur d'images composé de 100 écrans HDTV (télé haute-définition) peut être géré. Côté son, la simulation n'est pas en reste, car le système utilise un système d'écoute en 3D composé de 4 enceintes spatiales.

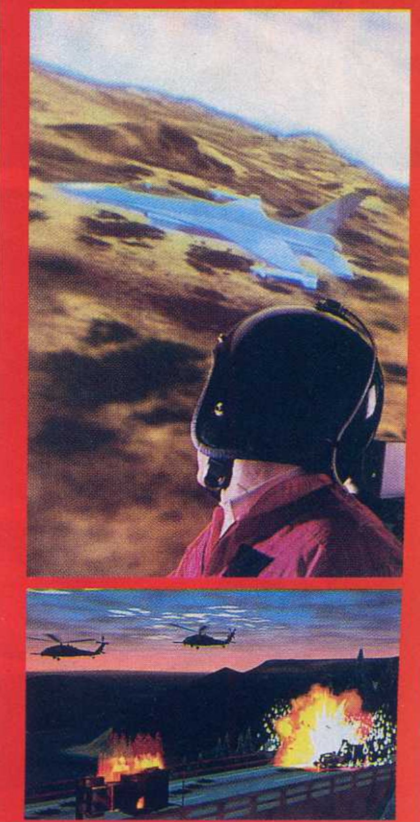
VOYAGES VIRTUELS

Du 8 au 11 décembre dernier, s'est tenue à Paris l'exposition "Voyages Virtuels". Organisée par les 3 Suisses, en collaboration avec Silicon Graphics France et notre confrère Actuel, Voyages Virtuels a permis de découvrir de nombreuses applications ludiques ou artistiques liées à la R.V. (Réalité Virtuelle). De nombreuses applications présentées dans ces pages pouvaient y être essayées.
A première vue, on pourrait se demander quel est le rapport entre les 3 Suisses et le sujet qui nous intéresse. En réfléchissant un peu, il est évident qu'aujourd'hui on peut choisir sur catalogue, sans le toucher **RÉELLEMENT**, un objet ou un vêtement, simplement en se basant sur sa **REPRÉSENTATION** photographique. Ensuite, on passe sa commande par minitel et l'on paie au moyen de sa carte de crédit, c'est-à-dire avec de l'argent qui n'existe pas. Les 3 Suisses, qui sont en ce moment en train de financer la construction d'un gigantesque studio de traitement d'images, pensent très sérieusement au futur. Un jour prochain (mais non déterminé), de chez vous, avec une **TÉLÉ INTERACTIVE** sur laquelle sera peut être branché un **CASQUE D'IMMERSION,** votre copine pourra utiliser un catalogue en 3D. Elle posera les vêtements sur une représentation tridimentionnelle d'elle-même, qu'elle aura faite au 3Dmaton du coin ou en se placant devant son visiophone après s'être connectée à un service spécialisé, et un algorithme calculera le plissé et le tombé des fringues. Elle pourra **ESSAYER** des vêtements **A DISTANCE.** Déjà, certains coiffeurs utilisent la retouche d'images sur palette graphique pour montrer à leurs clientes une pré-visualisation d'une coiffure ou d'un maquillage.



Evans & Sutherland

Fort d'une expérience de plus de vingt ans, la société Evans & Sutherland crée, depuis 1968, des simulations pour l'armée et l'industrie (US Army, NASA, etc.). Basée sur le campus de l'université d'Utah, la société comporte deux divisions : l'une s'occupe de la simulation, et l'autre, plus récente, fabrique pour l'industrie du matériel spécifique. Depuis peu, E & S est en relation avec TRIPOS Associates avec lesquels il met au point des logiciels d'analyse de molécules. A & S commercialise les générateurs d'images ESIG 200, ESIG 500 et ESIG 2000, utilisés par de nombreuses compagnies aériennes pour les simulations de vol. La série 3000 et 4000, surtout utilisée par l'armée, commence également à s'imposer dans le monde de la simulation de vol civil. E & S est également la seule société à proposer une simulation de planetarium, le Digistar. Cet engin est capable de reproduire en temps réel le mouvement des étoiles sur un écran sphérique. En changeant le logiciel, on peut aussi s'en servir pour visiter le corps humain ou se promener au milieu des molécules.



BEAU ET INUTILE



Le Stuntmaster est un casque de R.V. pour Nintendo, fabriqué par Victor Maxx. Admirez le design, le look futuriste et tout et tout. Contentez-vous d'admirer, parce que ça ne sert à rien. Il s'agit simplement d'un écran tout bête, que vous vous collez à 5 centimètres des yeux. Ce n'est pas stéréo, et surtout, si vous tournez la tête ou regardez en l'air, l'écran suit. Autant se scotcher un téléviseur sur la tête. Ça fait penser aux radio-réveils ringards en forme de lecteur de Compact Disc, mais c'est plus cher : à 450 $ la bestiole, ça va nous faire du 4 000 ou 4 500 F, lorsque le distributeur se sera sucré. Réalité virtuelle ? Non, mais vraie arnaque.



Imagina. Flow. G Miller/Apple Comp USA.



IMAGINA

Imagina 93, avec ses 3 200 participants de 30 pays différents, fut un succès. Imagina 94, qui se tiendra dans la Principauté de Monaco les 16, 17 et 18 février, devrait attirer encore plus de monde. Ce rendez-vous annuel des professionnels de l'image de synthèse, qui permet aux graphistes, techniciens, créateurs et autres constructeurs de matériel de se retrouver, tournera autour de trois axes : expositions, compétitions et conférences. La fréquentation de la précédente édition ayant été plus importante que prévue, l'espace "image" et l'espace "formation" bénéficieront de plus de place. Si vous souhaitez en savoir plus, Imagina met à la disposition du public un verveur vocal bilingue (français/anglais) : tél. (1) 36 68 31 13.

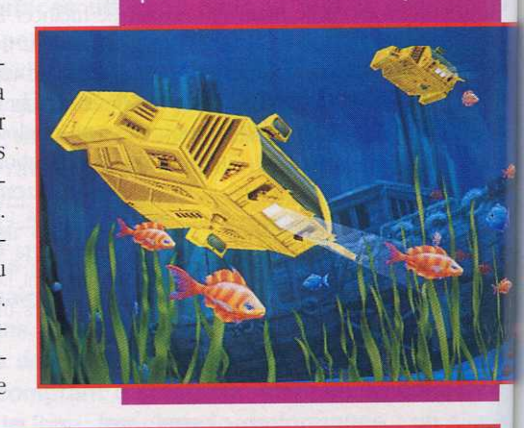
En attendant le compte rendu que nous ne manquerons pas de vous faire, admirez donc ces quelques images extraites des films qui y seront présentés.

Imagina. Interactive Plant Growing. Sommerer/Mignonneau.

Imagina. Peter Gabriel's Mindbl. Palomar Pictures USA.

Nessie, es-tu là !

Puisque le monstre du Loch Ness joue les timides, autant partir à sa recherche dans un Loch Virtuel. Créé par Evans & Sutherland en coopération avec Iwerks Entertainment, The Loch Ness Adventure permet à six joueurs de partir en exploration, aux commandes de leur propre sous-marin de poche. Chaque sous-marin est relié en réseau aux six autres, ce qui ajoute une touche inattendue à l'expérience virtuelle : des humains ! Le jeu, calculé sur ESIG 2000, bénéficie de sons et de graphismes d'une excellente qualité, de la même veine que ceux du simulateur de delta-plane.

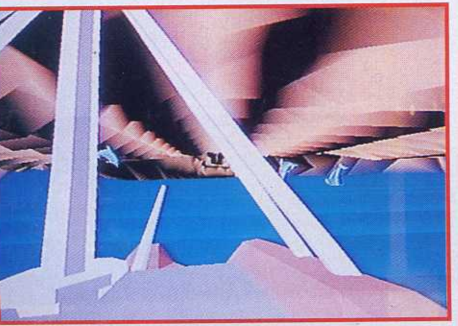


LE CYBERTRON



Présenté à l'exposition "Voyages Virtuels" et au dernier "Siggraph" de Los Angeles, Cybertron est la version réelle de la machine vue dans le film "Le Cobaye". Réalisé par le Cyber Event Group, cet engin permet de se trouver plongé dans un univers de synthèse. Pour que l'utilisateur se sente vraiment coupé du réel, ses yeux sont recouverts d'un casque. Celui-ci l'emmène dans une guerre galactique, aux commandes d'un vaisseau armé de lasers. Comme dans un jeu vidéo classique, les adversaires arrivent droit vers le pilote. Plus que la vue, le sens qui nous permet d'appréhender certaines situations, est l'équilibre. Aussi, afin de parfaire l'impression de mouvement, l'utilisateur est installé dans une sorte de gyroscope qui lui donne l'illusion de se trouver en état d'apesanteur. Pour que l'immersion soit parfaite, il faudrait également ressentir les chocs ou les pressions. Pour le moment, il n'existe pas vraiment de combinaisons appropriées, mais on y pense...

Le Cybertron existe en plusieurs modèles : suivant le jeu utilisé, on dispose d'un joystick fixe posé devant le joueur, ou d'un joystick se tenant à la main.



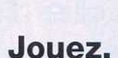


Le jeu, assez simple graphiquement, est cependant très fin. En règle générale, le graphisme des applications de R.V. (Réalité Virtuelle) est inférieur à celui des jeux micros. L'explication en est simple : les multiples capteurs qui transmettent les informations à la machine font perdre un temps précieux. L'ordinateur passe plus de temps à attendre la transmission d'un mouvement, qu'à calculer l'image. Pour que la magie opère, il est très important que l'image réagisse au doigt et à l'oeil. On préfère donc perdre un peu en réalisme visuelle.

Ceci n'est pas une machine à calculer, c'est une machine à gagner, gagner, gagner...







Jouez.
Avec cette carte, répondez de chez vous aux questions des émissions interactives de France 2 et France 3.



Gagnez.
En participant aux concours Multipoints : des centaines de places de spectacles proposées par EUROPE 1, des fabuleux voyages proposés par HAVAS VOYAGES, des 106 Kid avec PEUGEOT... et savourez des Giant par milliers dans tous les restaurants QUICK.

120 minutes de divertissements et de jeux.
Avec cette cassette vidéo VHS, entraînez-vous et amusez-vous !



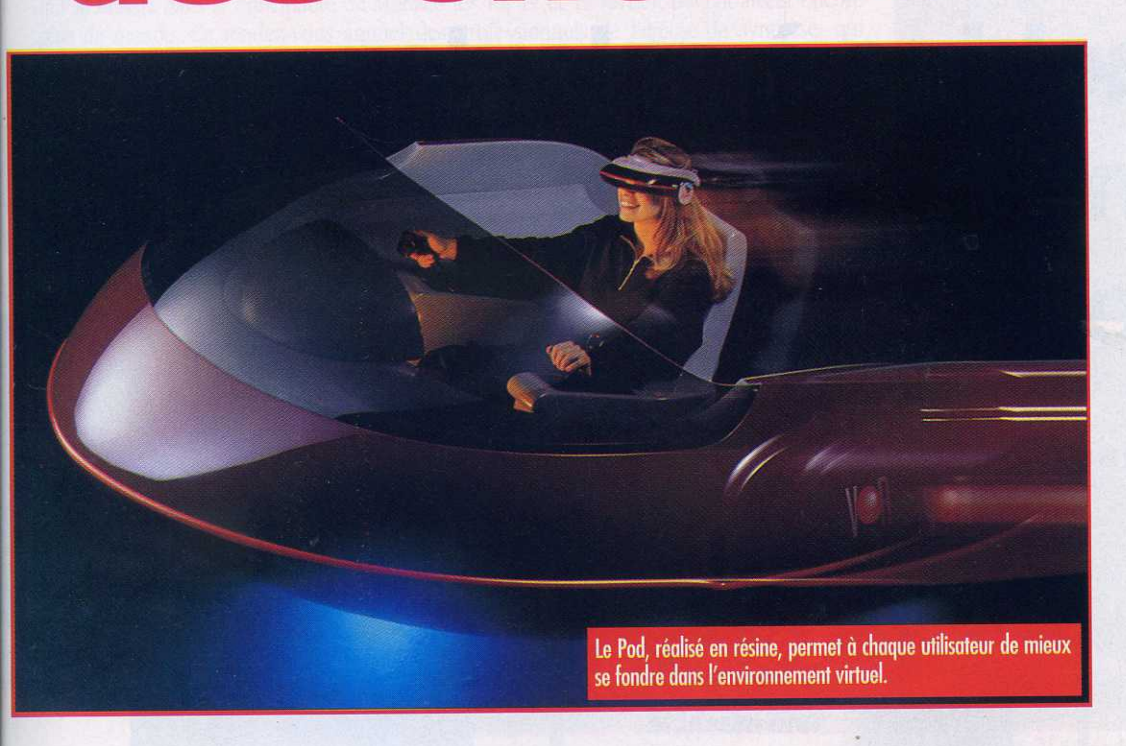
En vente partout.
Achetez votre carte Multipoints dans les maisons de presse, dans le catalogue des 3 Suisses, dans les magasins Auchan... Pour plus de renseignements et connaître le règlement des concours, composez sur votre minitel le 3615 code Multipoints ou téléphonez au 36 68 68 23.



VOUS N'AVEZ PAS FINI DE GAGNER

Une certaine vision des choses

A l'heure où les parcs à thèmes fleurissent dans le monde entier, le genre risque d'être complètement chamboulé par VOR. Vision of Reality s'apprête à ouvrir, aux États-Unis, un parc de loisirs entièrement dédié à la réalité virtuelle.

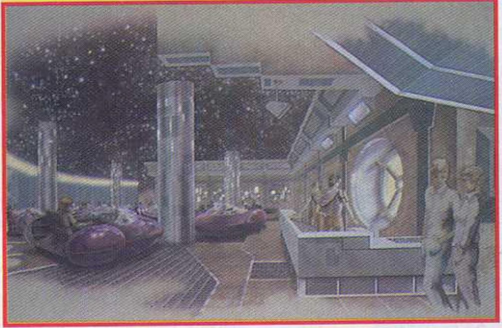

Le Pod, réalisé en résine, permet à chaque utilisateur de mieux se fondre dans l'environnement virtuel.

En ce moment même, est en train de se préparer en Californie, une révolution qui risque de modifier les habitudes de bon nombre d'Américains, en matière de loisirs, et même d'Européens, car le projet est d'envergure. Nom de la chose : VOR, pour Vision of Reality. La société du même nom se propose en effet d'ouvrir dans le monde entier, des lieux entièrement dédiés à la réalité virtuelle. Mieux que cela, ces endroits seront de véritables parcs de loisirs organisés comme des parcs à thèmes. On pourra s'y promener, y acheter de nombreux gadgets et naturellement, jouer, jouer, jouer toujours et encore, en bénéficiant de tout ce que la technologie a à offrir dans ce domaine. Présent sur le marché de la R.V. (Réalité Virtuelle) depuis près de trois années, VOR a su s'entourer de partenaires prestigieux pour réaliser le rêve de la nouvelle génération. Les fonds sont le fait d'investisseurs privés et du Black Diamond Group basé à Irvine, en Californie. Les partenaires techniques sont déjà connus pour leur expérience en matière de R.V. ou d'images de synthèse. On annonce la participation technique de Silicon Graphics (effets spéciaux de Terminator 2, Abyss et l'incontournable Jurassic Park). Kaiser Electro Optic, quant à lui, fournira les casques de visualisation : le VIM, ou Vision Immersison Module est la Rolls des casques. Il faut dire que Kaiser Electro Optic équipe déjà les viseurs tête haute et les casques 3D des simulateurs de combats de l'armée. Le modèle de casque utilisé à VOR sera de type LCD couleurs permettant, à l'aide de senseurs, de faire varier les prises de vue en fonction de l'angle de la tête. Pour le logiciel, VOR s'est entouré de Sense 8, créateur du World Tool Kit présenté dans ces pages, et de Gemini Technology.

Un choix bien réel

Le parc offrira l'opportunité d'essayer de nombreux types de simulations virtuelles : batailles intergalactiques, simulations de chars, hélicoptères, Jets et bien




Palmiers et architecture néo-classique: les centres de VOR bénéficieront d'une esthétique californienne.


Ce jeu spatial est l'un des nombreux scénarios interactifs qui permettra au joueur de s'immerger totalement dans un monde fictif.

d'autres choses encore, développés dans le plus grand secret. Le parc, qui devrait être du type POP (Pay On Price), permettra donc, après s'être acquitté d'un prix d'entrée unique, de se plonger totalement dans un univers résolument novateur. A l'entrée, les visiteurs, après avoir reçu leur badge d'accréditation, se verront équipés d'un "Position Traker", qui permettra aux ordinateurs se chargeant des différentes simulations, de les suivre et de connaître en permanence la position de leur corps.

Ouverture 1994

Certaines activités requièreront également le port de "Data Gloves", des gants permettant, là aussi, d'analyser finement un mouvement de la main, afin que votre main virtuelle puisse se saisir d'objets tout aussi virtuels. Le premier VOR devrait ouvrir au printemps 94, mais d'ici là, une salle, destinée à tester le matériel, sera mise en place à Orange County. A l'heure où nous écrivons (0 heures et 4 minutes, 16 décembre 93), la salle en question est prête à accueillir ses premiers visiteurs. Il peut sembler curieux, voire inconscient, de se lancer dans une telle aventure, mais les responsables de VOR semblent confiants. D'après eux, un parc de ce type coûte à peine plus cher à créer qu'un parc "classique", mais en revanche, la maintenance y est beaucoup moins chère qu'avec les attractions mécaniques habituelles. De plus, le prix d'entrée, en dessous des tarifs pratiqués habituellement, devrait permettre de drainer plus de monde. Et puis, il faut bien dire que, comme tout californien allumé qui se respecte, les créateurs de VOR croient au rêve. Comme le déclare Dan Rice, le P-DG de VOR : "Tout le monde a vu la réalité virtuelle au cinéma et à la télévision, et tout le monde en a rêvé. Au-

Visite guidée du VOR

Les centres VOR regrouperont commerces, restauration rapide, activités ludiques et éducatives.

Disséminés dans tout le centre, des écrans permettront d'observer les joueurs en action.

A l'image des Fast Food, les centres seront bâtis sur le même moule.

Un instructeur expliquera aux joueurs le rudiment des diverses activités virtuelles.

Ensuite, le temps de se glisser dans le POD, de mettre son casque d'immersion et...

... il sera temps de penser à défendre chèrement sa peau. Ennemis à 10 heures, levez les boucliers !

jourd'hui, nous sommes fiers d'annoncer que le rêve est devenu réalité et que les rêveurs l'ont emporté sur les sceptiques". Laissez vos rêves envahir la vie, sinon la vie risque d'envahir vos rêves, tel semble être le message que VOR veut faire passer. Cela dit, le commerce reprend très vite ses droits, et VOR, qui souhaite bien tirer des bénéfices fructueux de l'affaire, abritera également la Flight Academy. Financé par la Naval Aviation Museum Foundation, ce "centre dans le centre" sera la caution "sérieuse" du parc. On y prodiguera des conseils aux jeunes pilotes, et des sessions spéciales, destinées aux écoles en visite, retraceront l'histoire de l'aviation civile et militaire. Engagez-vous, engagez-vous ! Ce musée permettra également de se familiariser avec l'histoire de la conquête spatiale. C'est à l'astronaute Eugene Cernan, dernier homme à avoir marché sur la lune, que reviendra la tâche de mettre en place cette partie du musée. L'endroit permettra également de s'essayer au pilotage d'un vaisseau spatial, simulé sur une station Silicon Graphics Onyx. La chose, appelée Cybergate, utilisera une reproduction de cabine de 2,50 m sur 3 m. Naturellement, nous ne manquerons pas de vous tenir au courant du déroulement de l'opération. Il se pourrait même qu'on aille faire un tour là-bas un de ces jours.



LES JEUX ET LE VIRTUEL

Même si les deux mondes ont du mal à fusionner faute d'interfaces vraiment au point, les jeux vidéo font de plus en plus souvent référence à la RV. Pris au hasard parmi des dizaines d'exemples, les jeux Sam et Max de Lucas Arts et Syndicate de Electronic Arts illustrent bien cette tendance.



Sam met le casque de Réalité Virtuelle et il se retrouve dans un monde virtuel. C'est moche et tout carré. Les éditeurs de jeux se moqueraient-ils ?

Syndicate: ça ne vous rappel rien ?







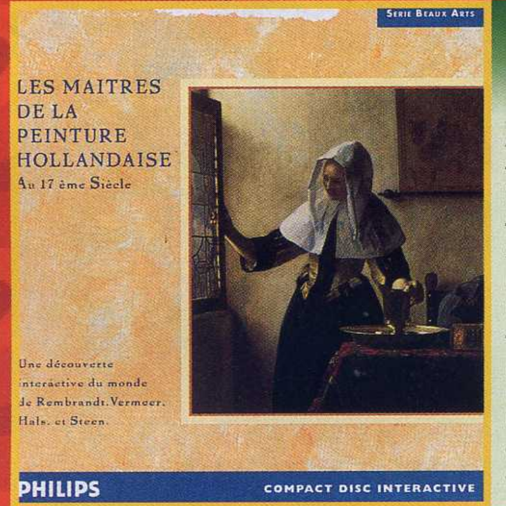




CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

Youhou ! on est là... Si, si, le cahier CD News est toujours là, malgré l'absence de la couv', mais personne ne s'en plaindra puisque c'est à cause des millions de jeux CD qu'on a reçus. Eh oui, c'est PARTI ! Ça se bouscule au portillon – même si le mois prochain risque d'être déterminant avec le CES de Los Angeles, notamment pour la 3DO. Les softs CD32 se multiplient, même s'ils n'exploitent encore que peu, voire pas du tout, les capacités de la bécane : heureusement que Microcosm laisse briller une lueur d'espoir... Mais que les "PCistes CD-Rom" se rassurent, ce que prépare Cryo n'a rien à envier aux nouveaux standards (parole de Seb qui va réaliser un dossier à ce sujet). Enfin, pour ceux qui sont un peu paumés, Lord Casque Noir fait le tour de toutes les applications offertes par la cartouche Full Motion pour CDI et CD32 et la Reel Magic pour PC et notamment la possibilité de mater des films.

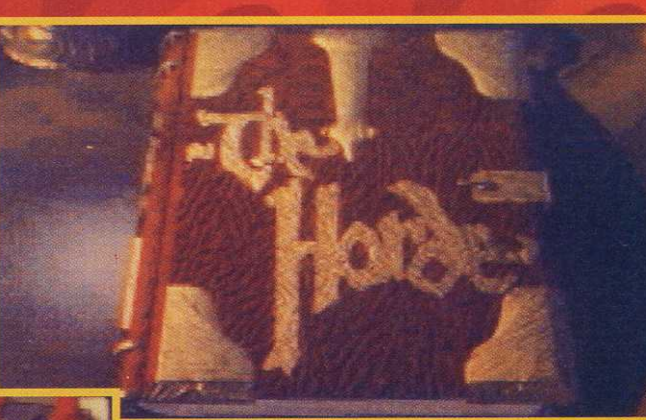


PALETTE

CDI

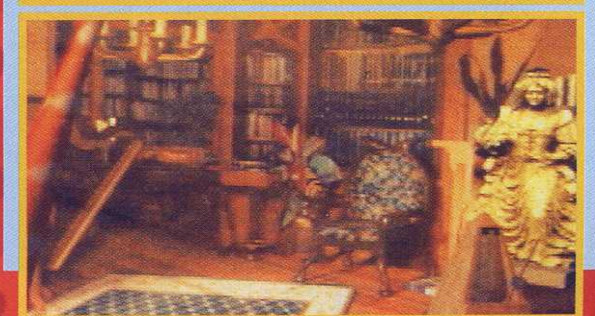
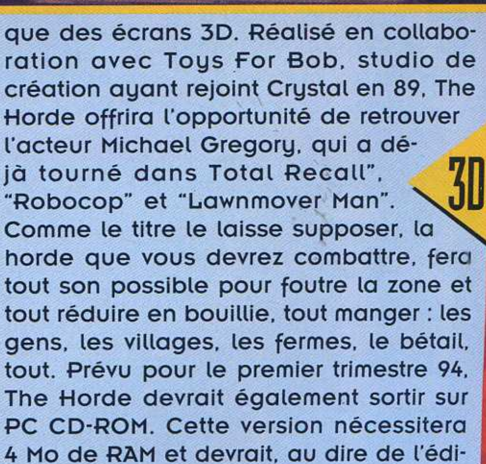
Après un superbe titre consacré à la Renaissance, Philips nous propose de découvrir "Les Maîtres de la peinture hollandaise au XXVIIè siècle", sur CD-I. Regroupant 300 oeuvres, ce CDI, agrémenté de musiques d'époque enregistrées par l'Orchestre baroque d'Amsterdam (sur instruments d'époque), regroupe les oeuvres par thème : Historique, Genre, Paysages, Portraits et Nature. De plus, un éclairage particulier (eh !) est mis sur les oeuvres de Jan Vermeer, Frans Hals, Jan Steen et Rembrandt. Comme les autres volet de la série, Les Maîtres... dispose d'une interface simple d'emploi, permettant de naviguer facilement d'une œuvre à l'autre.

LA HORDE



Crystal Dynamics le bien nommé (rapport au dynamisme, pas au cristal), annonce la sortie sur 3DO de The Horde. Mélange d'action et de stratégie, ce jeu à grand spectacle permettra d'admirer des images digitalisées animées, ainsi que des écrans 3D. Réalisé en collaboration avec Toys For Bob, studio de création ayant rejoint Crystal en 89, The Horde offrira l'opportunité de retrouver l'acteur Michael Gregory, qui a déjà tourné dans Total Recall", "Robocop" et "Lawnmover Man". Comme le titre le laisse supposer, la horde que vous devrez combattre, fera tout son possible pour foutre la zone et tout réduire en bouillie, tout manger : les gens, les villages, les fermes, le bétail, tout. Prévu pour le premier trimestre 94, The Horde devrait également sortir sur PC CD-ROM. Cette version nécessitera 4 Mo de RAM et devrait, au dire de l'éditeur, se contenter d'un 386. Je parie que non.

3DO

CD-ROM NEWS

COMPILE COMME LA LUNE

PC

Spectrum Holobyte annonce la sortie de Action CD, une compilation pour PC CD regroupant quatre titres. Au menu : Falcon AT, Stunt Driver, Tank et Flight of the Intruder. Naturellement, les jeux sont identiques à ceux d'origine : je prends quatre vieux machins, je les represse sur CD, et hop ! Beuark ! ça ne sert pas à ça un CD. Ils n'ont même pas rajouté une intro ou un truc sympa. Rappelons que Falcon AT date de 88, et Tank de 89. C'était de bons jeux... à l'époque.



TELEX TELEX TELEX

Le fabricant Media Vision, connu pour ses cartes Pro Audio Spectrum, vient d'annoncer qu'il se lançait dans la production de jeux sur CD. Pour l'instant, deux titres sur PC sont prévus.

RUMEUR OU VÉRITÉ ?

3 DO

Le mois dernier, dans la presse spécialisée micro, des bruits de couloir prétendaient qu'une carte-émulatrice 3DO allait être fabriquée pour la CD32. Ben ouais ! une rumeur, on ne sait ni d'où ça part, ni où ça va arriver... Eh ben ! c'est fait et... (roulement de tambour) c'est VRAI ! (remets-toi Pinky...). Bref, c'est la société Utilities Unlimited qui a eu cette excellente idée. Certes, elle n'existe pas encore cette fameuse carte, et pour cause : ils sont en pourparlers pour obtenir la licence de la puce 3DO. Mais ça ne devrait pas tarder, puisque le lancement est prévu pour l'année prochaine.

BEUARK

PC

Vivid Digital sort une collection de CD-ROM pour PC interdite au moins de 18 ans. Ici, nous vous présentons Racquel Released. Rappelons que Vivid est un éditeur de films porno, alors forcément, ils se sont dit qu'il suffisait de digitaliser des bouts de leurs films et hop! Manque de pot, dans Vivid Digital il y a "Digital", et à part l'envie de poser ses mains, on ne voit pas trop le rapport : la qualité des digitalisations est d'une pauvreté à faire peur, les scènes sont mouchetées de pixels gros comme des confettis et la palette d'images ne doit pas excéder le 16 couleurs. Si c'est pour vous le printemps toute l'année, je vous rappelle que pour le prix d'un CD de ce genre, on peut avoir un abonnement d'un an au magazine play boy. Mieux encore, consacrez le temps que vous auriez perdu à regarder ce CD innommable à draguer.



COUP DE BLUFF

3DO

Vous aimez les jeux de casino ? Vous aimez la 3DO ? Vous aimez les cowboys ? Coup de pot, Intelliplay a pensé à sortir un jeu pour le créneau restreint des fanas de jeux-de-casino-avec-cowboys-sur-3DO. Du coup, la chose s'appelle Cowboy Casino et permet de jouer au poker en bénéficiant de films Full Motion Video. Ca a l'air très beau, mais franchement, est-ce réellement intéressant ?



CITY 2000

PC

Eh non ! Sim City 2000 ne sort pas sur CD ! Il s'agit du jeu City 2000 pour PC, édité par Aditus. Dans ce jeu d'aventure, vous allez devoir vous livrer à une enquête policière. Je pourrais vous bourrer le mou des heures avec le scénario, mais à dire vrai, un jeu, c'est aussi des techniques mises en oeuvre et dans le cas qui nous intéresse (à peine, du reste), celles-ci font défaut. Une fois de plus réalisé avec un logiciel de gestion création d'applications, ce jeu n'est guère plus qu'une arborescence égaillée de quelques sons digits et images. Las ! Si la qualité des illustrations sonores est sans conteste excellente, l'image laisse vraiment à désirer : photos mal exposées (trop claires ou trop sombres) et mal filtrées (un coup c'est verdâtre parce que l'image a été prise dans un lieu où il y avait des néons, un coup c'est trop jaune bikoze éclairage artificiel). Quand on pense que ces gens qui font du CD n'ont même pas retravaillé leurs images avec Photoshop... Un peu mieux réalisées, quelques films vidéo permettent de voir en Full Motion (mais little fenêtre aussi), des séquences animées. Pour le reste, on se déplace dans le jeu au moyen de la souris, en cliquant dans la direction où l'on souhaite se rendre. Bref, c'est pas vraiment très beau ni très intéressant.

ROUME, UNIQUE OBJET...

Alors comme ça, vous êtes venus au Supergames Show. On y était aussi. Du coup, on s'est rendu compte que 80 % d'entre vous étaient intéressés par les CD-ROM. Jusque là, rien que de très normal, c'est la tendance du marché et on n'y peut rien. On vous a vus en vrai, on vous a parlé, vous êtes sympas, pas épileptiques pour deux sous et patati et patata... Trève de démagogie, y a quand même un truc très énervant qu'on tenait à vous faire remarquer : CD-ROM, ça se prononce "cédé rome", et non pas "cédé roume" (NDTM : Et alors, ils étaient beut-être enrhubés, ces gens-là !) . ROM, ça veut dire Read Only Memory. R.O.M., quoi. CD, ça veut dire Compact Disc. SNCF, ça veut dire... Bon bref.

COREL PHOTO

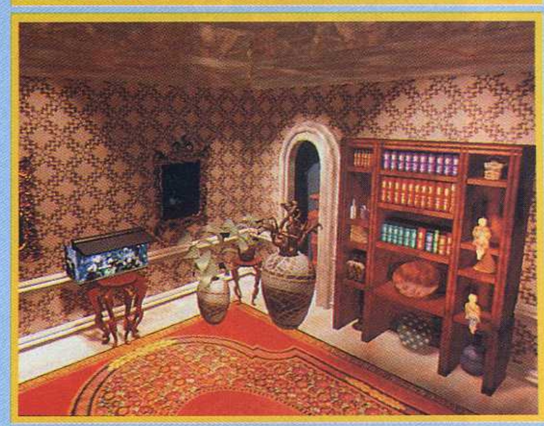
PC

C'est Corel, c'est sur CD et ce sont des photos. Bon, on se demande un peu si le marché est vraiment si important, qu'il nécessite qu'on mobilise les forces vives des créateurs de CD avec des produits aussi étranges. Enfin, au moins CA existe. CA, c'est une collection d'images thématiques libres de droits sur CD-ROM. On a recu des paysages et un CD dédié à Noël. Bon, c'est presque de saison, mais franchement, où est l'intérêt ? C'est coloré, c'est en plein écran ou pas, en 16 millions de couleurs ou pas et c'est accompagné de musiques genre celles que l'on trouve dans un ascenseur, voire sanisette High Tech ou restauration rapide, ce qui revient au même. CD-ROM, unique objet de mon ressentiment...



UNDER A KILLING MOON (2 éme)







PC

Beaucoup mieux fini que Martian Memorandum, Under A Killing Moon de Access change d'interface graphique. Il faut dire qu'il y a de quoi, puisque le jeu devrait tenir sur 2 CD ROM ! Jusqu'à présent, les jeux d'aventure Access utilisaient une présentation de type Sierra, le personnage évoluant au milieu d'écrans plus ou moins fixes. Avec ce nouveau produit, on passe à l'heure de la caméra subjective : les décors, de type Guest et compagnie, c'est-à-dire créés à l'aide de l'incontournable 3D studio de Autodesk, apparaissent sous forme de séquence animée lors de vos déplacements. En revanche, lorsqu'un dialogue est entamé avec un personnage, Tex et son interlocuteur apparaissent dans une fenêtre. Utilisant de nombreuses techniques de découpages empreintés au cinéma, les dialogues jouent sur les changements de plans, les champs/contre-champs, etc. Les personnages, digitalisés d'après des films vidéo, apparaissent dans l'écran et se déplacent. En ce qui concerne le son, le jeu devrait être également impressionnant. L'histoire permettra de résoudre des énigmes présentées de différentes façons : devinettes, casse-têtes graphiques, etc. Pourvu que l'intérêt de jeu soit supérieur à celui de Guest... On en saura plus le mois prochain, lors du test complet.

TELEX TELEX

La carte MPEG Reelmagic pour PC est livrée avec Dragon's Lair sur CD. En renvoyant le bon se trouvant dans l'emballage, on peut recevoir la version MPEG de Return to Zork..



TETRIS

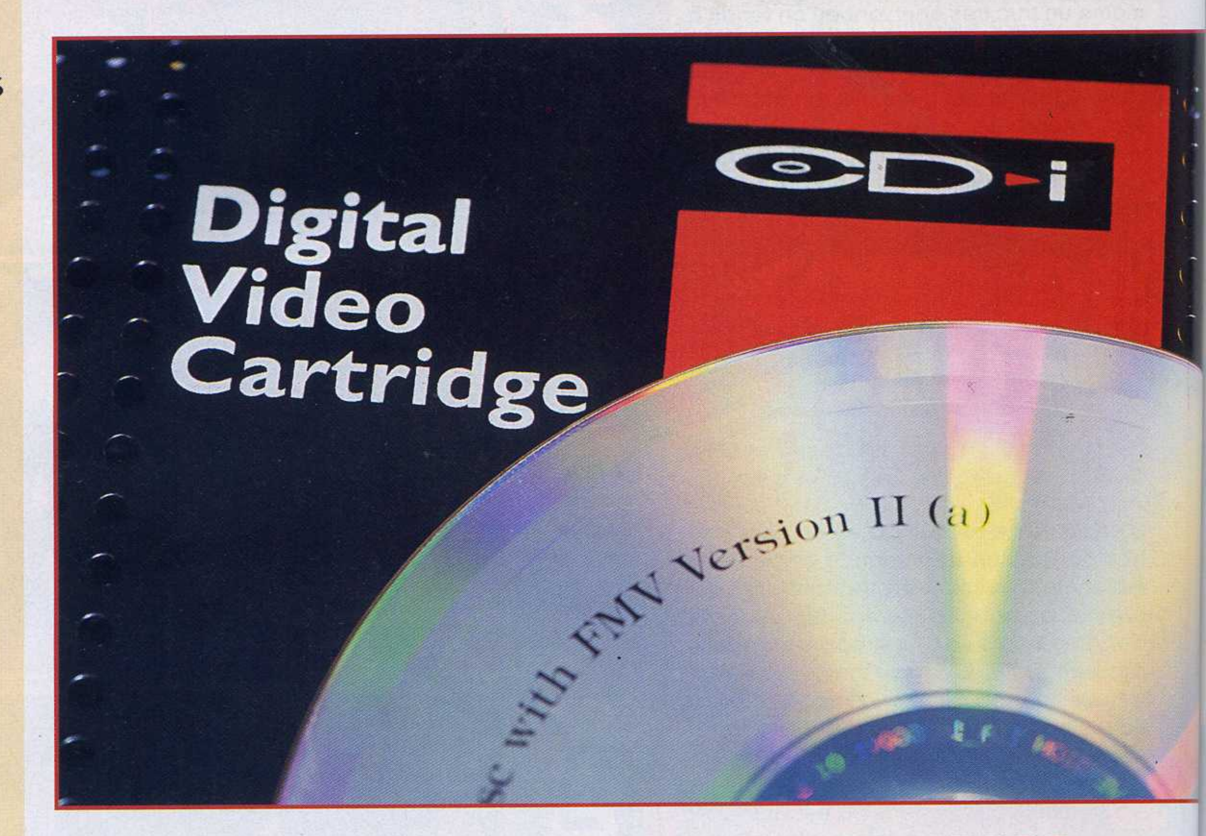
PC

Ah ben, si je m'attendais à retrouver Tetris dans la rubrique CD-ROM, êtes-vous en train de penser. Je vous rassure, ce CD-ROM de Spectrum Holobyte ne contient pas que cela. Disponible sur PC CD, cette compilation très...tris comporte Tetris, Tetris Classic, Super Tetris, Welltris, Wordtris et Faces. De plus, une interview de Alexey Pajitnov est présente sur le CD. Là dessus, je me trisse !

FMV, mettez un magnétoscope dans votre machine

La majorité des constructeurs commencent à proposer pour leur machines (CD-I, CD32, 3DO, PC...) des cartouches d'extensions MPEG permettant de lire le tout nouveau standard : le VideoCD. Vous pourrez dès lors goûter au joie de la vidéo interactive... Ça promet !

PAR LORD CASQUE NOIR



Il y a quinze ans déjà, naissaient les premiers micro-ordinateurs. D'une puissance comparable à celle d'une calculatrice, ils possédaient tout juste 1 Ko de mémoire et déjà, on pouvait y trouver des sources de jeux ! Mais l'élite d'utilisateurs privilégiés rêvait déjà de plus de puissance : "Tu t'rends compte un peu, si seulement on pouvait avoir 4 Ko ! - Arrête de rêver, ce sera pour l'an 2000, et encore...". Ah, s'ils savaient ! Le son ? Ils n'y avaient même pas pensé. La première phase a donc été une course à la puissance. C'est également la plus importante et la moins contrôlable, puisqu'elle tend vers l'infini. La seconde période cruciale, pour nous les joueurs, débuta le jour où les programmeurs eurent l'idée d'utiliser le buzzer à d'autres fins qu'un simple témoignage de bonne santé de la machine. L'exemple le plus flagrant remonte en 1985, avec l'avènement de micros comme le C64 de Commodore, ou mieux, l'Amiga. Dès lors, la technique n'a cessé d'évoluer jusqu'à reproduire un son d'une pureté et d'une fidélité supérieures à ce que l'oreille est en mesure de percevoir. C'est chose faite avec le CD et les nouvelles cartes sonores d'aujourd'hui. Mais ce que l'utilisateur vient d'obtenir pour le son, il le veut aussi pour l'image. C'est bien ce qu'espèrent lui fournir les géants de l'informatique, pour la fin de ce siècle. Certes, l'informatique a énormément évolué sur ce point-là, mais il faut bien avouer que si la qualité d'une image fixe est comparable à celle d'une photographie, on est encore très loin de la vidéo en ce qui concerne l'animation. Voilà qui ne saurait tarder avec la venue du procédé MPEG.

QU'EST-CE QUE LE MPEG ?

Le nom de Motion Picture Experts Group désigne un procédé permettant la compression d'images et de sons en mouvement. Cette technique consiste à diviser la taille de chaque image par 40 au moment de la compression, tout en conservant un temps de décompression de 30 images par seconde, au moment de la lecture. La norme prévoyant que les séquences MPEG soient lisibles à partir d'un lecteur de CD simple vitesse, une seconde de film (30 images) devra tenir dans un fichier de moins de 150 Ko et être décompresser en temps réel (son y compris) et en plein écran (32 000 couleurs). Pour parvenir à un tel résultat, le MPEG utilise une méthode de compactage par perte de données. C'est-à-dire que le programme de compression va analyser la différence entre deux images, en éliminant les couleurs proches les unes des autres et en co-

images, en éliminant les couleurs proches les unes des autres et en codant les pixels selon un procédé mathématique puissant. Au moment de la décompression, le processeur MPEG devra reconstituer l'image, le son et rétablir les nuances de couleurs se rapprochant le plus fidèlement de l'image originelle, sans que le processeur de la machine principale n'intervienne. On fait alors appel à deux puces C-Cube (nom de l'inventeur du procédé), l'une étant spécialisée dans le traitement de l'image et l'autre dans celui du son. La qualité ainsi obtenue est équivalente à celle du S-VHS. L'acte de pouvoir afficher une vidéo en temps réel sur un ordinateur s'appelle le Full Motion Video.

QUELLES SONT LES DIFFERENCES ENTRE LE MPEG-1 ET 2 ?

On entend effectivement parler de deux sortes de MPEG. Pour votre gouverne, sachez que seul le premier nous intéresse, le second étant destiné à l'émission d'images satellite et de télévision. De par son coût très élevé, vous ne le verrez que rarement dans le grand public. Circulez, y'a rien à voir !

COMMENT FONCTIONNE LE VIDEOCD ?

La nouvelle norme de Philips, JVC, Commodore, Goldstar, Samsung, Matsushita... consiste à stocker 74 minutes de vidéo sur un CD de 12 cm. Là où les pistes du CD contiennent donc des données compressées d'images et de sons, qui seront lues de la même façon qu'un lecteur de CD Audio lit des "tracks" musicaux.

A l'instar de ces derniers, un VideoCD pourra être lu sur tout lecteur compatible avec le standard.

QUELLES APPLICATIONS POSSIBLES ?

La norme MPEG ouvre de nombreuses possibilités. Il sera désormais possible de former des personnes à une tâche de manière totalement interactive, via un appareil de type CD-I, de consulter des catalogues avec des mini films de promotion, de parfaire l'éducation de ces charmants bambins à travers des reportages ou des dessins animés éducatifs, eux-mêmes inclus dans des programmes d'apprentissage... Bref, tout ce que l'on peut faire sur une base vidéo sans perdre de vue que l'on a le contrôle tota... de la vidéo interactive, quoi !.

LA QUALITÉ DU VIDEOCD

Si l'on veut bien faire abstraction des formats dits professionnels (Betacam SP, U-Matic...), on distingue désormais quatre standards : Le VHS, le S-VHS (ou S-Video), le vidéo-CD (MPEG 1) et le Laser Disc (CDV). Le premier est aussi le plus répandu. Il équipe 90 % des magnétoscopes et reste d'un prix tout à fait abordable. Il permet aussi bien la lecture que l'enregistrement et peut bénéficier, dans certains cas, d'améliorations comme le son Hi-Fi stéréo par exemple. Le S-VHS, sorti il y a moins de quatre ans, n'est autre qu'une version plus élaborée du VHS. La définition de l'image passe à 380 pts (au lieu de 280) et le codage du son est de bien meilleure qualité. La troisième solution, celle qui nous intéresse, combine la résolution de S-VHS avec l'avantage du numérique. Il en résulte une qualité tout à fait honorable et totalement inaltérable. En contrepartie, il est impossible d'écrire dessus. De par le système de compression par perte de données, on peut observer de temps à autre quelques "pavés" de couleurs, surtout lors des scènes très sombres. Il aurait été possible de mettre plus de 74 minutes de film sur un CD, mais la perte aurait alors été trop importante. Enfin, la recherche de plage est bien plus rapide que sur bande, et le prix de revient d'un tel support est 10 fois inférieur à celui d'une cassette. Le dernier de la clique, le laser disc, éprouve quelques difficultés dans notre cher pays. Le prix des films reste assez élevé et les titres sont peu nombreux. C'est, par contre, le meilleur de tous les systèmes existants, et la qualité de restitution ne dépend plus que de votre téléviseur. La définition de l'image passe à 440 pts et le codage n'utilise aucun procédé de compression (ce qui explique la taille des disques : 33 cm).

POUVEZ-VOUS COMPRESSER VOUS-MEME LE DERNIER FILM DE VOS VACANCES, OU LA NAISSANCE DES TRIPLÉS DE VOTRE COUSINE ?

Oui, si vous êtes riche et patient. En effet, si la décompression est calculée en temps réel, la compression de chaque image est bien plus longue et le matériel permettant de le faire, relativement coûteux. Il existe toutefois une carte de compression MPEG se connectant dans un Amiga 4000. Vous pouvez contacter Commodore France pour de plus amples renseignements.

La seconde solution consiste à passer par un atelier spécialisé, qui vous facturera environ 2 000 francs la minute de compression. C'est cher, mais très pratique.

LA BOUTIQUE DU VIDEOCD :

Autant vous le dire tout de suite : le Vidéo-CD fait l'objet d'un engouement spectaculaire auprès des producteurs, et pour cause : un prix de revient négligeable, plus de piratage et un standard unique (finit le PAL, Secam ou NTSC). Il en résulte un grand nombre de titres et un prix de vente hyper intéressant : entre 149 F et 189 F TTC.

LES PREMIERS TITRES DISPONIBLES CE MOIS-CI SONT :

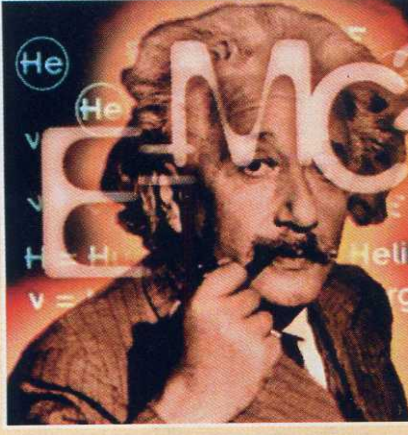
FILMS :
"TOP GUN"
"A LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE"
"JEUX DE GUERRE"
"Y-A T'IL UN FLIC POUR SAUVER LE PRÉSIDENT ?"
"NAKED GUN"
"LES NUITS FAUVES"
"LIAISONS FATALES"
"STAR TREK VI"
"LE PARRAIN I, II ET III"
"GHOST"
"BLACK RAIN"
"WAYNE'S WORLD"

CLIPS & CONCERTS :
ANDREW LOYD WEBBER : "THE PREMIERE"
BRIAN ADAMS : "WAKING UP THE NEIGHBOURS"
BON JOVI : "KEEP THE FAITH"
INXS : "LIVE BABY LIVE"
JOHNNY HALLIDAY (3 VIDEOCD)
U2
JEAN-MICHEL JARRE : "HOUSTON"
BOB MARLEY
DÉPECHE MODE
ENYA : "MOON SHADOWS"
ERIC CLAPTON : "UNPLUGGED"
MADONNA : "COLLECTION"
PRINCE : "DIAMONDS AND PEARLS"
RED HOT : "FUNKY MONK"
R.E.M. : "THE FILM IS ON"
TALKING HEADS : "STORY TELLING"
TRAVIS TRIT : "IT'S ALL ABOUT CHANGE"

SUITE ▶









U2 sera l'un des premiers vidéo CD disponible, suivit du film Top gun. Les éducatifs seront de la partie et il y en aura même pour les grands!



GLOSSAIRE

DIGITAL VIDEO : Terme utilisé par Philips pour désigner la technique du Full Motion Video.
FULL MOTION VIDEO : C'est l'affichage d'une séquence vidéo en plein écran à une cadence de 30 images par seconde (25 en PAL et en SECAM). Exemple : Le VidéoCD.
VIDEOCD : Nouveau format de CD contenant 74 minutes de sons et d'images numériques.
MPEG : Nom de la méthode de compression utilisée par le Full Motion Vidéo (Motion Picture Experts Group).
CD VIDÉO OU CDV (ne pas confondre avec le VideoCD) :
Disque laser de 33 cm contenant plus d'une heure de vidéo numérique non compressée .
Le livre jaune, vert, bleu, etc... : Recueils contenant les informations relatives à la constitution des divers compact disk (épaisseur de la couche de plastique, inclinaison du laser...).
Normes ISO : Normes définissant la structure logique du disque (emplacement du catalogue, nombre de secteurs...).

Le PC ne pouvait échapper à la règle. La carte ReelMagic développée par la société Sigma Design va permettre de rendre votre compatible encore plus... compatible. Avant de commencer, il va sans dire que votre PC devra disposer d'un lecteur de CD-ROM, la vidéo MPEG et autres applications n'existant que sur support laser.

Un prix élevé !!

La ReelMagic est donc une carte de compression au format MPEG 1. Elle se présente sous la forme d'une carte 16 bits architecturée autour de processeurs C-Cube et se raccorde à votre carte VGA ou SVGA, par l'intermédiaire de votre bus VESA. Cela implique évidemment que votre carte propose un tel bus. Pour le vérifier, il suffit de consulter sa notice ou de regarder directement s'il existe un connecteur placé généralement sur le dessus. Attention, ne confondez pas avec le Local Bus VESA (VLB) qui n'a strictement rien à voir. La sortie VGA de votre moniteur ne se branchera donc plus sur votre carte VGA, mais directement sur la ReelMagic. De par cette technique, la ReelMagic peut afficher 32 000 couleurs, y compris dans le cas où votre carte VGA ne peut en afficher que 16 ! La vitesse du CD-ROM n'a par contre aucune importance, le standard MPEG prévoyant un débit de 150 Ko/s, chiffre correspondant au plus minable de tous les lecteurs. Ouf, c'est toujours ça de gagné ! L'installation ne pose pas de gros problème, la carte se paramétrant entièrement par soft. En revanche, la ReelMagic incluant une compatibilité Sound Blaster (16 bits, 44khz en stéréo), vous devrez déterminer si celle-ci servira de carte son, ou au contraire, si vous désirez que ce son transite par votre carte déjà existante. Le pack comprend également deux CD, l'un contenant une foule de clips et de démos de produits à venir, l'autre le célèbre jeu de Don Bluth : Dragon's Lair. La ReelMagic devant être à l'origine livrée avec Return to Zork, vous trouverez un coupon-réponse à l'intérieur de la boîte qu'il faudra précieusement renvoyer, suite à quoi vous recevrez le soft gratuitement. Pour 3 790 F TTC, vous aurez donc deux cartes en une (MPEG & SoundBlaster) plus trois CD. Si l'on compare l'offre aux autres produits, il est incontestable que la ReelMagic reste anormalement chère. Espérons qu'un concurrent pointe rapidement le bout de son nez ... La ReelMagic existe aussi avec une interface SCSI-1 spécialisée dans la gestion d'un ou plusieurs lecteurs de CD-ROM.



Rien ne vous empêche de mettre un film en arrière-plan de Windows, la carte acceptant des résolutions allant jusqu'à 1024x768 !



LE FULL MOTION VU PAR PHILIPS

L'inventeur du compact disc nous l'annonçait voilà maintenant presque deux ans : "Ça sort à la fin du mois". Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont sacrément en retard, les bougres. Mais qu'importe, l'engin est aujourd'hui en vente libre et pour 1 990 F TTC, vous allez pouvoir mater vos films préférés sur votre CD-I, sans parler des superbes jeux qui ne devraient plus tarder à venir.

Une installation simple

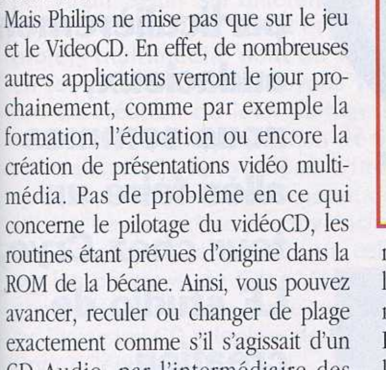
Si vous êtes un tant soit peu curieux ou que vous avez lu la notice, vous avez pu remarquer la présence d'une trappe à l'arrière de votre CD-I. C'est à cet endroit que s'insère le boîtier noir et rouge de Philips. L'installation reste accessible à n'importe quel individu, pourvu que ce dernier suive les instructions de la notice. Contrairement aux produits de ce



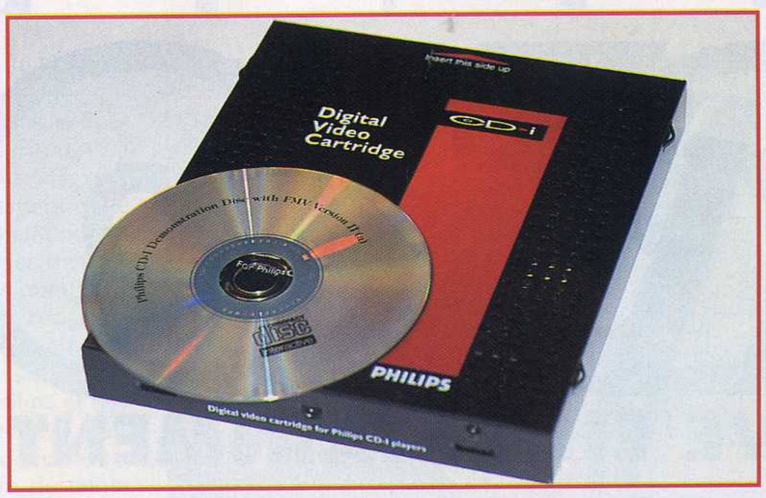
DES SOFTS MAGIQUES

Voici une liste non exhaustive des prochains programmes disponibles pour la carte de Sigma Design :
DÉCEMBRE : Return to Zork, Hollywood Classics (encyclopédie cinématographique), l'encyclopédie de Compton, la collection complète des King's Quest de Sierra et Winter Olympics d'U.S. Gold.
JANVIER : Casino, Football, Baseball et le Golf d'Intellimedia, Lord of the Rings (avec passage du film), Entity de Loriciel (entièrement nouveau), Man Enough (testé ce mois-ci en version non MPEG) et l'excellent Dune de Virgin.
FÉVRIER : Under a Killing Moon d'Access, Creature Shock d'Argonaut, Microcosm de Psygnosis, le numéro 4 de Police Quest, Eleventh Hour (la suite de 7th Guest) et Spectre VR de Velocity.
MARS : Mad Dog2 d'Odyssey (identique à l'arcade).
AVRIL : Outpost de Sierra et Primeval d'Argonaut.
MAI : Une version spéciale d'Inca II de Coktel Vision.





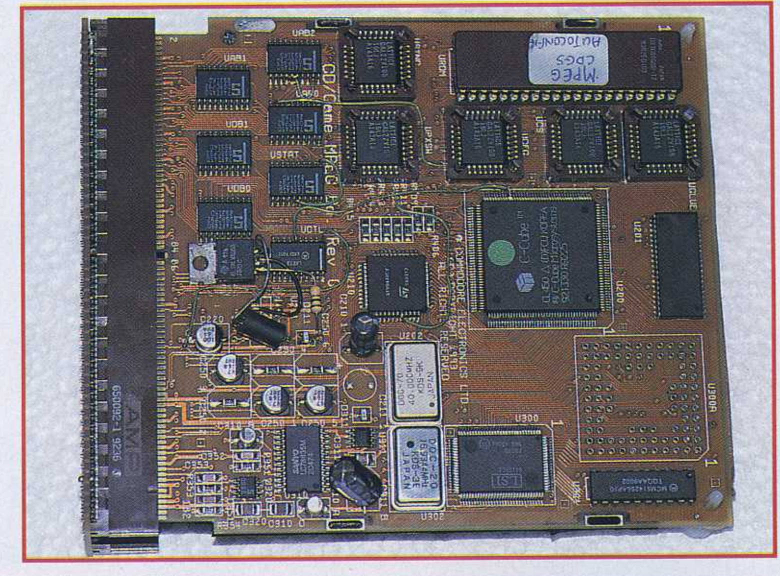
dossier, cet épais pavé ne comporte pas seulement une carte MPEG, mais également un peu de Hardware destiné à renforcer les performances de la bécane. Quand on connaît les capacités du CD-I en matière d'animation, une telle initiative s'avérait plus qu'indispensable. Enfin, ils y ont pensé et c'est l'essentiel.
Mais Philips ne mise pas que sur le jeu et le VideoCD. En effet, de nombreuses autres applications verront le jour prochainement, comme par exemple la formation, l'éducation ou encore la création de présentations vidéo multimédia. Pas de problème en ce qui concerne le pilotage du vidéoCD, les routines étant prévues d'origine dans la ROM de la bécane. Ainsi, vous pouvez avancer, reculer ou changer de plage exactement comme s'il s'agissait d'un CD Audio, par l'intermédiaire des menus situés à l'écran.



COMMODORE, L'OFFRE LA PLUS ALLÉCHANTE

Pensez-donc, pour la modique somme de 4 500 F (maximum), vous disposez d'une console de jeux performante, d'un lecteur de CD Audio et d'un lecteur de VideoCD. L'offre est d'autant plus alléchante, que Commodore nous promet la fameuse station d'accueil pour le mois de mars. Vous disposerez alors d'un micro-ordinateur en plus de tout le reste. Génial, non ? Les PC n'ont qu'à bien se tenir. Le processeur central de la carte reste, bien entendu, un C-Cube accompagné d'un coprocesseur spécialisé dans la décompression du son et de mémoires caches. Contrairement à Philips, Commodore n'a pas profité de l'occasion pour étendre les capacités de la CD 32. Le Hardware de la console reste donc identique, ce qui est en fait largement suffisant sachant que le processeur MPEG s'occupe de la décompression de manière transparente. Le 68020 est ainsi libre pour d'autres tâches, comme l'animation de sprites par exemple.
Lorsque l'on insère un VidéoCD dans le lecteur, le menu bien connu de la gestion de CD Audio apparaît à l'écran avec l'inscription "VideoCD". Vous n'avez plus qu'à choisir la plage et à presser sur le bouton "Play". Le résultat est d'une qualité étonnante et vu le prix, ce serait vraiment dommage de passer à côté.

Bien que sa sortie soit imminente, la carte destinée à la console de Commodore en est encore à son état de prototype (du moins, au moment où j'écris ces quelques lignes). Elle s'enfiche par la grande trappe située à l'arrière de la console.

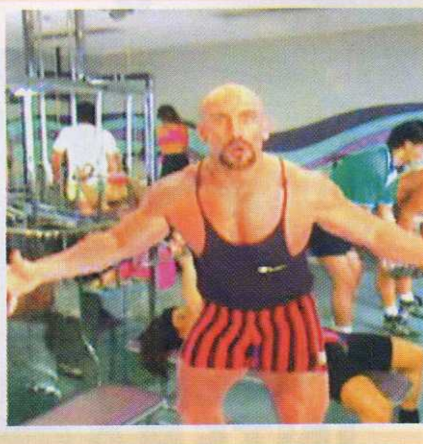


DERNIÈRE MINUTE

La 3DO n'échappera pas à la règle, avec une future carte d'extension Full Motion Video. A l'heure où je clôture brillamment ce dossier, voilà que Monsieur Claude en personne m'apporte un communiqué indiquant que la cartouche MPEG destinée à la 3DO, sortira dans le courant de cette année (NDLR : on se mouille pas trop dans les prévisions de sorties à Joystick) et sera, si tout se passe bien, compatible MPEG I et II (très hautes résolutions, et une plus grande qualité d'image)



Gros plan sur le processeur C-Cube équipant la carte MPEG de la CD32.









Les démos des futures produits laissent réveur. Celles-ci sont tirées du CD-I avec dans l'ordre : un jeu de boxe, Microcosm (la meilleure version, et de loin) 7TH Guest (fabuleux) et un soft de casino.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

A l'occasion de la sortie imminente de trois jeux particulièrement audacieux, nous sommes allés faire un tour chez Cryo, LE studio de création. 1600 m2 de talent à l'état pur sont rassemblés dans un superbe loft sur deux étages, à l'image même de la société : ouvert, fonctionnel et novateur. Compte rendu d'une journée trop courte, mais en 3D.



Rémi Herbulot (gauche), Philippe Ulrich (droite).

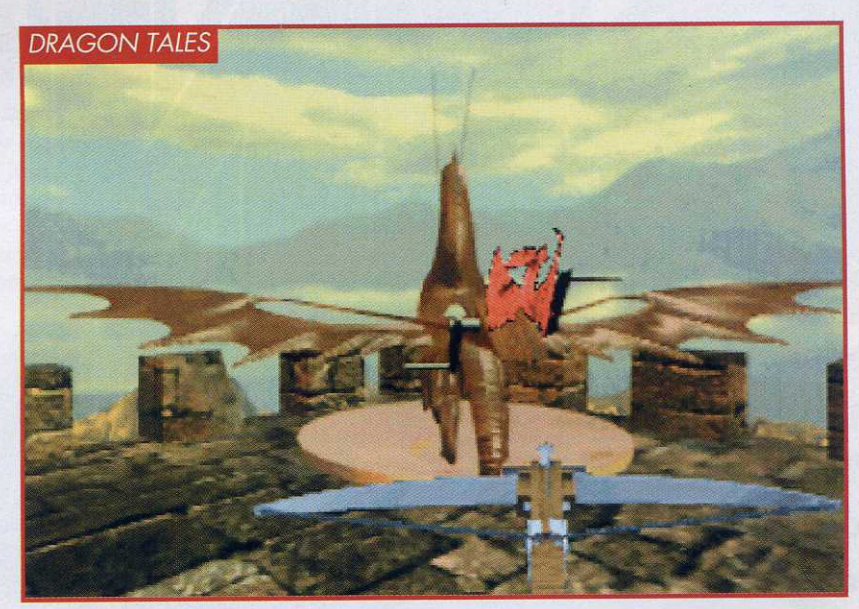
Né en janvier 1992, Cryo Interactive Entertainment est un pool de création travaillant pour divers éditeurs sur micros et consoles. A la tête de cette pépinière de techno-artistes, on trouve trois personnes. En simplifiant à l'extrême, Jean Martial Lefranc s'occupe des sous, Philippe Ulrich de la création, et Rémi Herbulot de la programmation. En fait, et c'est ce qui fait la force de Cryo, tous sont à même de travailler en mode "multi-tâche". Jean Martial Lefranc, après avoir lancé, chez Virgin Loisir, le département de distribution Sega, de 1988 à 1991, s'occupe également de la Compagnie des Images qui partage, avec ID3D (anciennement section images de synthèse de Publicis), les locaux avec Cryo.

CRYO... GENESE

La Compagnie des Images, qui vient de produire le film d'Agnès Merlet, "Le Fils du Requin", travaille bien entendu étroitement avec Cryo et sera amené à le faire de plus en plus, les jeux s'orientant vers le film interactif. Philippe Ulrich, fondateur de Ere Informatique en 1982 et de Exxos, a créé de nombreux logiciels mytiques (l'Arche du Capitaine Blood, Extase, Purple Saturn Day, etc.). Quant à Rémi Herbulot, on le retrouve comme programmeur d'une quinzaine de jeux ayant marqué ces dix dernières années. Au hasard, on peut citer Crafton et Xunk, et Macadam Bumper (qu'il avait programmé lui-même sur toutes les machines de l'époque), sans oublier


MEGARACE

Dune (où l'on retrouve bien entendu Philippe Ulrich). Opérant comme une équipe de production telle qu'on en rencontre dans le cinéma, Cryo emploie 70 personnes, dont 40 à plein temps : auteurs, programmeurs, graphistes, musiciens, etc. Cryo travaille pour de nombreux éditeurs (Electronic Arts, Mindscape, Virgin, Sega) sur différents types de supports : PC CD, 3DO, CD 32 et à de nombreux projets multimédia, dont on vous reparlera en temps et en heure. Voyons voir... un studio de création de jeux partage ses locaux avec une boîte de production de films et des spécialistes de la synthèse d'images. Mais que préparent-ils ? En attendant de le savoir, s'il est besoin de vous convaincre du talent de ces gens-là, jetez donc un œil admiratif sur les previews de Eden, Megarace et Dragon Tailes, ainsi que sur le test de Conspiracy, la version CD relookée de KGB.
Cryo ? Génies ! **Moulinex**




DRAGON TALES



EDEN



Pour Eden, les graphistes de Cryo, ont utilisés des dessins et des maquettes pour visualiser les personnages afin de les rendre plus crédibles.

INTERVIEW

Inutile de revenir sur les jeux présentés dans ces pages, mais nous avons profité de notre visite pour poser une ou deux questions à Phillipe Ulrich.

Joystick: Que penses-tu des nouvelles machines comme le Jaguar ou la 3DO ?

Philippe Ulrich: Nous n'avons pas encore été sollicités par des éditeurs pour développer sur Jaguar, mais le cas échéant, nous serions à même d'adapter sur ce standard un jeu déjà existant en deux ou trois mois.

Joy: C'est un peu inquiétant pour la machine, ce manque d'intérêt des éditeurs ?

P. Ulrich: Le marché est en train de changer et pour le moment,les éditeurs attendent déjà les résultats des ventes sur PC CD et 3DO. Les choses se feront petit à petit. D'ici le mois de mars, on devrait atteindre une vitesse de croisière de un jeu tous les trois mois sur CD. Il y en aura au standard PC, au standard 3DO, au standard CD 32, au standard Sega. Si la demande existe, on en fera aussi sur Jaguar. En revanche, nous n'avons aucune demande d'éditeurs pour l'Atari ST, ni même le Falcon et l'Amiga 1200.

Joy: Brrr... Comment vois-tu le marché des mois à venir ?

P. Ulrich: Il va y avoir une grosse bagarre entre les différents standards qui se profilent, mais personne ne peut savoir qui en sortira vainqueur. Le résultat dépendra probablement du prix de vente des machines.

Joy: Et les cartes MPEG, de type Reelmagic ?

P. Ulrich: Nous sommes très intéressés par la qualité d'affichage et les possibilités multimédia de ce type de cartes. Cela dit, bien qu'il soit toujours possible de recalculer des images avec une meilleure résolution, il me semble préférable de partir d'un projet spécifique, plutôt que d'adapter un jeu déjà existant.

Joy: Des projets précis en MPEG ?

P. Ulrich: Précis, non, mais nous avons toujours des tas de projets...

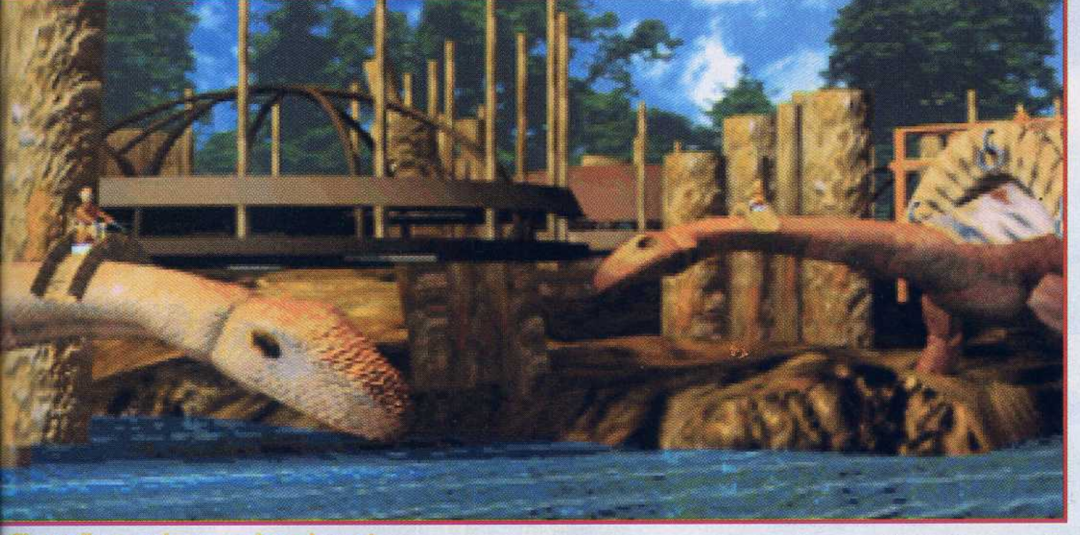
EDEN

Standards: PC CD - 3DO - CD32 - CDI
Photos: PC CD
Sortie prévue: Avril sur PC CD
Edité par Virgin Games

Cryo se lance corps et âme dans le monde du CD-ROM, et laisse déjà entrevoir ce que nous offriront les jeux de demain. Incontestablement, programmeurs, graphistes et concepteurs de Cryo ont une sacrée longueur d'avance.

Les déplacements se feront à pied ou à dos de divers dinosaures : brachiosaures, ptérodactyles...

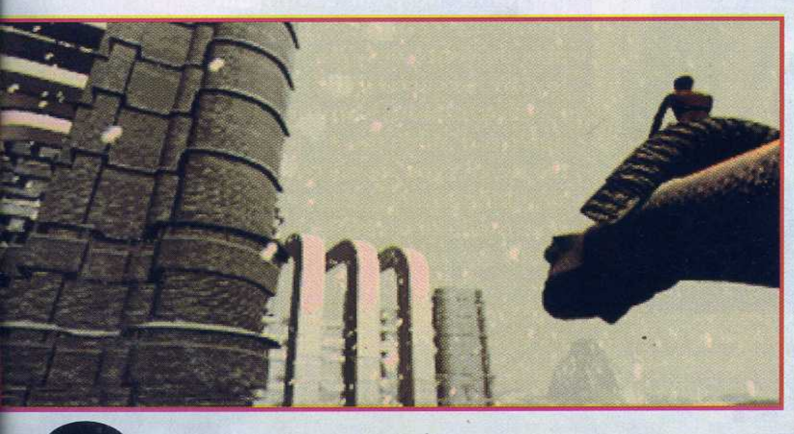
Le scénario d'Eden ayant germé il y a maintenant plus de deux ans, on ne peut accuser l'équipe de Cryo d'avoir voulu profiter du phénomène Jurassic Park en cassant des dinosaures partout. Actuellement, graphismes et animations du jeu sont terminés, l'équipe



C'est tellement beau, qu'on n'a vraiment pas l'impression de se trouver face à des écrans VGA en 320x200, pourtant c'est le cas.

se concentre maintenant sur la finalisation de la programmation, sur les réglages et la jouabilité pure. En ce qui concerne le plaisir de l'œil, les joies du "chatouille-moi la rétine", Eden, comme tous les produits Cryo que vous découvrirez dans ce dossier, est renversant. Absolument, incroyable, d'une beauté encore jamais atteinte dans un jeu vidéo. C'est avec des produits de cette qualité, qu'éditeurs et constructeurs réussiront leur pari : attirer le grand public dans le monde du jeu vidéo, en proposant des softs dignes des meilleurs films, des meilleurs livres et des meilleurs disques réunis. Peu de développeurs peuvent prétendre travailler dans ce sens ; sans conteste, Cryo en fait partie.

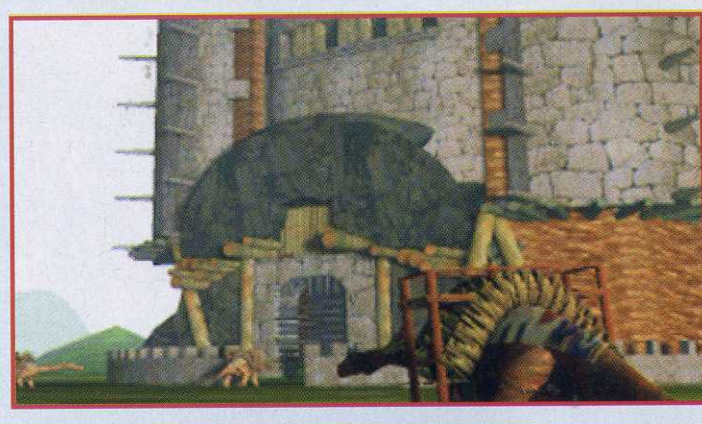
Dans le monde imaginaire d'Eden cohabitent, non sans embrouilles, humains, dinosaures et êtres hybrides de ces deux races. Le joueur incarne un jeune homme, fils de roi, vivant dans la dernière forteresse de la planète, qui part en guerre contre l'Empire des Tyranosaures. Ces derniers font régner la terreur au nord du pays. Pour rétablir la paix, le jeune humain devra gagner la confiance des dinosaures pacifiques qui servent le palais. Dans sa quête, il découvrira le passé glorieux de la planète, il remontera jusqu'aux âges anciens où humains et dinosaures vivaient en parfaite harmonie. Ce ne sont là que d'infimes indications sur le scénario dans lequel vous serez plongé, en entrant dans le monde d'Eden. Plein d'idées originales, de rebondissements et de surprises, Eden est un mixage de jeu d'aventure où les dialogues, avec les nombreux personnages, ont une place importante ; et de jeu de stratégie, de



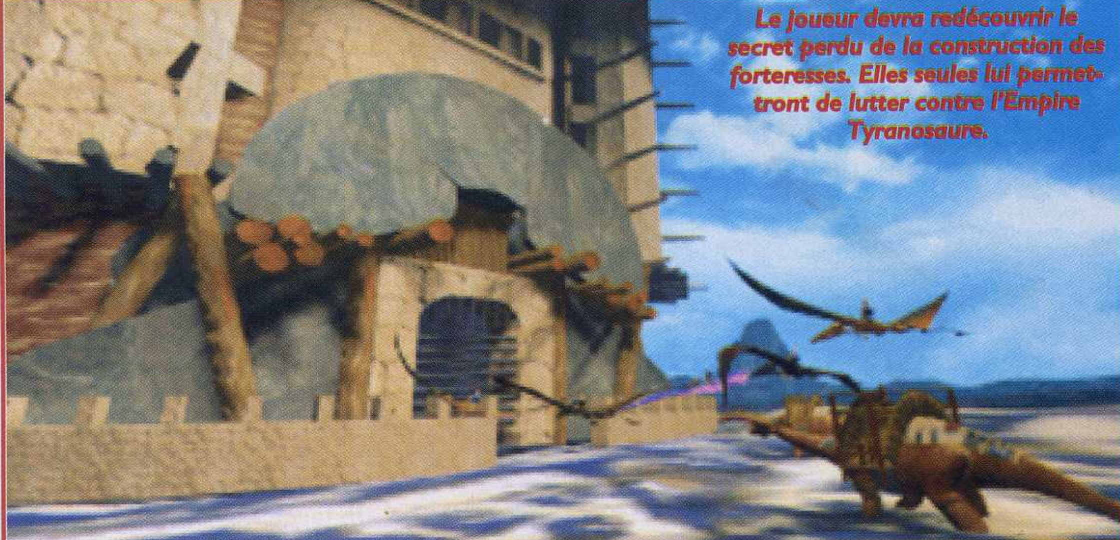


wargame simplifié, quand il s'agit de diriger la guerre contre l'Empire des Tyranosaures. En fait, l'organisation du jeu est très proche de Dune, tout à la souris, système d'icônes et de menus, mais avec beaucoup plus de scènes animées, interactives ou non. Les graphismes d'Eden sont d'une beauté époustouflante. Les animations ne sont pas moins impressionnantes. Le tout a entièrement été calculé à l'aide de 3D Studio, sur PC, ce soft extraordinaire, qui révolutionne depuis maintenant de nombreux mois tout le travail des graphistes. Mais disposer d'outils performants ne suffit pas, il faut avoir du talent, et les graphistes de Cryo en ont à revendre. Leurs réalisations sont originales et toujours de bon goût. Le scénario est parfaitement servi par l'ambiance géniale qui filtre à travers toutes les images du jeu. Dinosaures énormes qui traversent l'écran, mouvements de caméras, effets de lumières, d'ombres, animations des différentes parties du corps des immenses bestioles : on a plus l'impression d'être devant un film aux effets spéciaux géniaux, que devant un jeu vidéo qui secoue des pixels.
Pour l'instant, nous n'avons vu que des bribes du jeu lui-même. Par contre, la plupart des animations plein écran intermédiaires ont gigoté devant nos yeux : mises bout à bout, les différentes scènes du jeu défileraient pendant plus de 30 minutes. C'est énorme, jamais un jeu n'en a offert autant. La sortie d'Eden sera, sans aucun doute, à marquer d'une bonne grosse brique, d'un pavé massif et incontournable qui marquera l'histoire du jeu, le grand, celui qui marque les esprits et montre la direction à prendre.

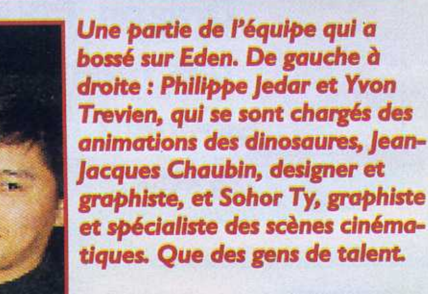
SEB



Les scènes animées sont d'une richesse et d'une complexité impressionnante. Pour l'anecdote, l'une d'entre elles a demandé 12 jours de calculs non-stop, avec des ordinateurs en réseau se partageant le travail.

Le joueur devra redécouvrir le secret perdu de la construction des forteresses. Elles seules lui permettront de lutter contre l'Empire Tyranosaure.



Une partie de l'équipe qui a bossé sur Eden. De gauche à droite : Philippe Jedar et Yvon Trevien, qui se sont chargés des animations des dinosaures, Jean-Jacques Chaubin, designer et graphiste, et Sohor Ty, graphiste et spécialiste des scènes cinématiques. Que des gens de talent.



ILLUSTRATION DU JEU



Ici, une vue extérieur, alors que vous zonez sur les remparts du château de vos ancêtres. Admirez-les avant plan, le tout avec des graphismes 3D Studio. Une première !





Toujours sur CD, Dragon Tales n'est pas moins impressionnant graphiquement que son frère de sang Eden. La qualité des graphismes risque d'achever définitivement les amateurs de belles images les plus grincheux.

Pour décrire efficacement Dragon Tales, il convient de sortir son dictionnaire et d'agrandir son vocabulaire de superlatifs, vocabulaire déjà très éprouvé par la description d'Eden. Un fois de plus, Cryo nous colle une baffe bien sérieuse, une grosse qui claque et qui résonnera pendant longtemps dans toutes les oreilles des joueurs. Le scénario de Dragon Tales entre dans la plus pure tradition heroic-fantasy, avec son lot de monstres, de combats, de châteaux, de nains, de sorts, et bien sûr de dragons. Le joueur incarne un jeu berger, qui découvre qu'en fait il est le fils d'un ancien chevalier Dragon..Las de sa vie de gardien de moutons, il fonce alors sur les routes et part rejoindre le château qui lui revient de droit, afin de réintégrer son rang. Tout est alors prétexte à une périlleuse aventure parsemée de dangers et de combats en extérieurs.

Dans l'immense château familial exploré de fond en comble, avec ses très nombreuses salles sur plusieurs étages, vous découvrirez alors le très vieux dragon qui deviendra votre compagnon et qui vous permettra d'entrer dans le cercle d'élite le plus redouté de tout le pays : les chevaliers. Pour prouver que du

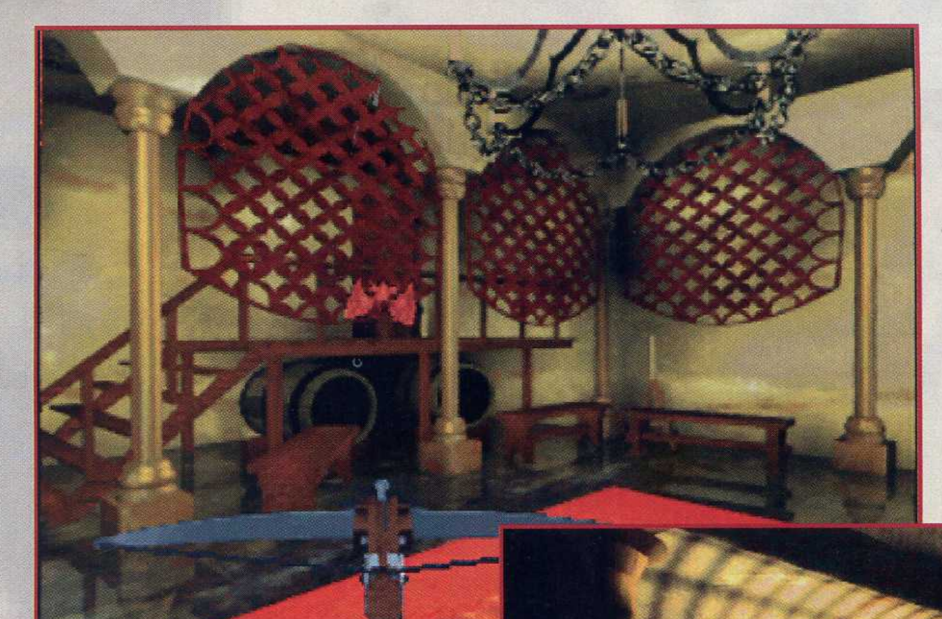


sang noble coule bel et bien dans vos veines, vous devrez participer à des joutes à dos de dragons, combattre et éliminer toutes sortes d'ennemis avant d'être embarqué dans une vaste bataille finale où vous dirigerez de nombreuses troupes.

Dragon Tales est plus qu'un simple jeu d'aventure, il propose également des scènes d'arcade pour les combats, et même des ingrédients de wargame quand il s'agira de commander la bataille finale. Les techniques utilisées pour la réalisation sont issues de

DRAGON TALES

Standards: PC CD - 3DO
Photos: PC CD
Sortie prévue: Septembre 94
Edité par Software Toolworks (Mindscape)

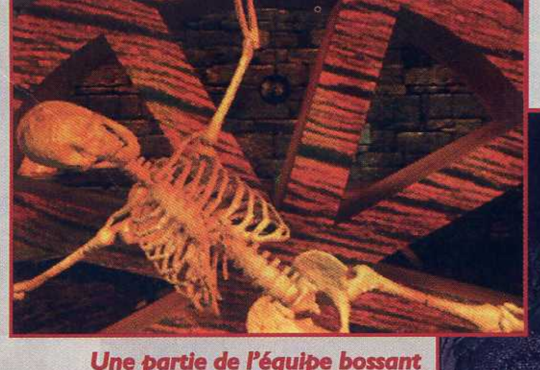


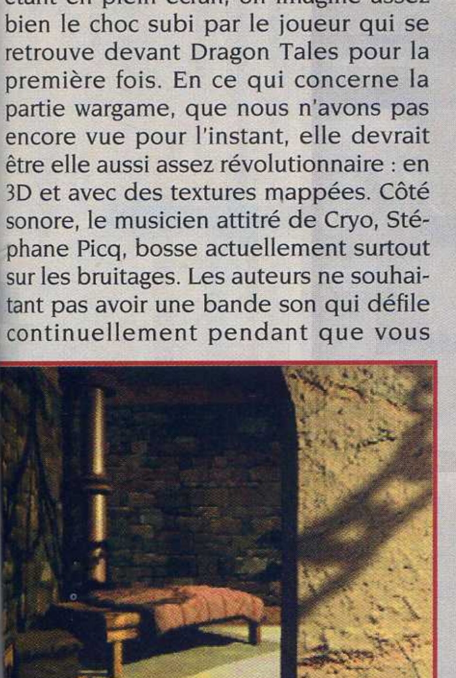
plusieurs sources. Les scènes en extérieurs affichent des graphismes en 3D mappée, à la manière d'Ultima Underworld ou de Legend of Valour. Les scènes d'intérieurs, dans le château notamment, sont plus proche de 7th Guest : images pré-calculées avec 3D Studio, textures à mourir de bonheur, mouvement de caméras et compagnie. Malgré la relative et faible résolution utilisée, du 320x200, le joueur se retrouve devant des écrans d'une finesse et d'une qualité jamais atteintes (sauf par les autres produits Cryo). Mais tout cela aurait été trop simple, Dragon Tales ne se contente pas de vous balancer toutes ses images vaguement interactives. Les programmeurs de Cryo ont développé un système génial entièrement compatible avec 3D Studio, qui permet d'afficher des images sur plusieurs plans, d'y faire évoluer des personnages également en 3D Studio, et d'interagir réellement en combattant avec eux ou en prenant des objets. Si certains déplacements se réalisent écran par écran, d'autres sont entièrement animés façon cinéma. Le tout étant en plein écran, on imagine assez bien le choc subi par le joueur qui se retrouve devant Dragon Tales pour la première fois. En ce qui concerne la partie wargame, que nous n'avons pas encore vue pour l'instant, elle devrait être elle aussi assez révolutionnaire : en 3D et avec des textures mappées. Côté sonore, le musicien attitré de Cryo, Stéphane Picq, bosse actuellement surtout sur les bruitages. Les auteurs ne souhaitant pas avoir une bande son qui défile continuellement pendant que vous jouez. Pour vous donner une idée de l'ampleur de Dragon Tales, sachez que le joueur devra parcourir plusieurs lieux différents : villes, châteaux, etc... Le château familial, par exemple, est composé de 7 000 écrans et représente 1/5 du jeu. Vaste monde !

Une version bridée sur disquettes devrait également voir le jour sur PC, tandis que la version 3DO ira encore plus loin que la version PC CD puisque les écrans afficheront 32 000 couleurs. **SEB**



Vous avez l'impression qu'il s'agit d'images en haute résolution, hein ? Que dalle, c'est du bête 320x200, en 256 couleurs. Les graphistes de Cryo font de la véritable magie pour nous en mettre plein les yeux.

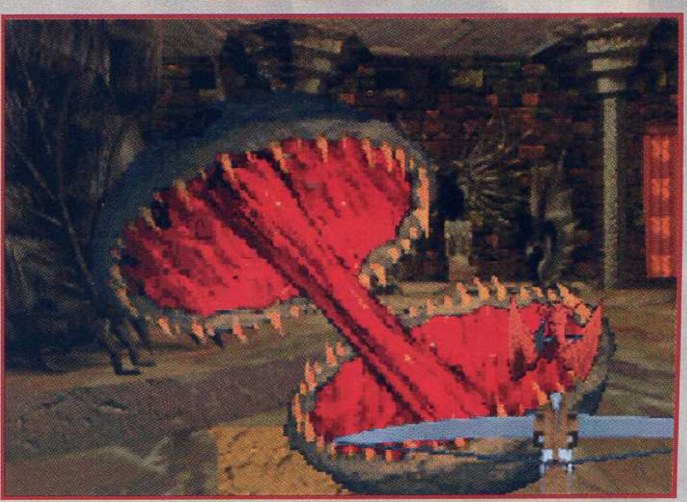






Une partie de l'équipe bossant actuellement sur Dragon Tales pose pour vous. De gauche à droite : Jean-Luc Sala (designer) ; Fabrice Bernard (programmeur) ; Rachid Mekaoui, Yvon Trevin (graphistes) ; Philippe Lamoureux (animation) ; Claudine Roussard et David Hego (graphistes)



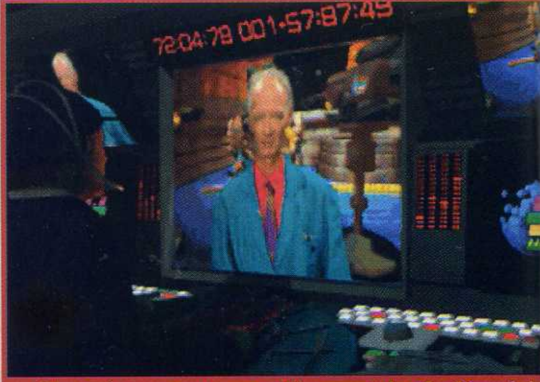


LES COMBATS

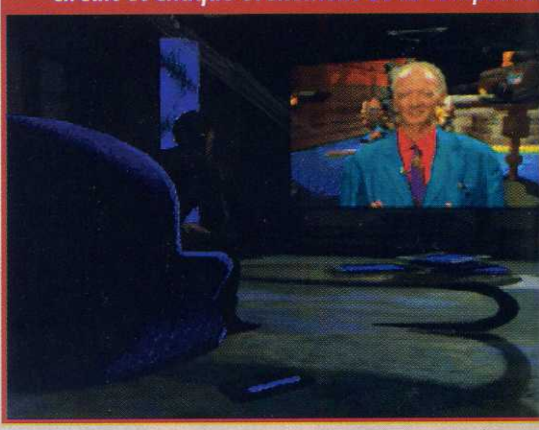
Les scènes de combats se déroulent en vue subjective, les monstres sont face à vous et vous apercevez le bout de votre arme. Admirez les bestioles. Justement, elles aussi ont entièrement été réalisées sous 3D Studio, avec textures et mappings magnifiques.

Dernier jeu de notre dossier, mais pas des moindres, Megarace est aussi le plus particulier pour Cryo, et cela pour deux raisons : d'une part, il s'agit d'un jeu d'arcade, genre nouveau pour Cryo, et d'autre part, d'un projet extérieur réalisé en collaboration avec l'équipe d'Uptown.

L'idée de base ayant pris naissance dans les tronches des deux cinglés d'Uptown, l'équipe externe qui s'est associée à Cryo pour réaliser Megarace, devait tenir en ces quelques mots : réaliser une course de voiture futuriste et violente. Si vous connaissez Crash'N Burn sur 3DO, vous avez déjà une petite idée de ce que va proposer Megarace, avec une plus grande classe, plus de délire, et une qualité graphique largement supérieure. Les 16 circuits de cette course de voitures ont entièrement été pré-calculés à l'aide de 3D Studio, image par image (entre 800 et 1 200 écrans par circuit). L'ambiance est résolument futuriste, et le joueur évolue, au volant de son bolide, dans des mondes tous plus tarés les uns que les autres : villes ultra high-tech, sous l'eau, sur différentes planètes, dans des couloirs Gigeriens, dans l'espace ; le tout entièrement en 3D surfacée avec textures et effets de lumière hallucinants de qualité. La bécane étant entièrement déchargée des calculs de scrollings, le design de chaque circuit est particulièrement délirant : loopings de la mort, virages relevés de la mort, descentes et montées de la mort et autres effets de la mort. Le tout étant affiché en 15 images seconde environ sur un lecteur CD simple vitesse, autant dire que l'impression de conduire une véritable bagnole est au rendez-vous. Un scénario pointe tout de même son nez tout au long des parties, même s'il s'agit d'un jeu d'arcade. Les courses se déroulent en fait dans



Un présentateur complètement louf, rétamé de la tronche, cinglé et drôle à mourir, vous présente chaque circuit et chaque événement de la compétition.



MEGARACE



Les véhicules eux aussi ont entièrement été dessinés à l'aide de 3D Studio. Sous tous les angles, avec tout un tas d'inclinaisons, histoire de rendre leur déplacement beaucoup plus réaliste.

Standards: PC CD - 3DO - CD 32
Photos: PC CD
Sortie prévue: Février sur PC CD Mars/Avril 3DO ET CD 32
Edité par Software Toolworks (Mindscape)

des mondes virtuels, et le joueur y participe à distance, du fond de son fauteuil, entrant dans la peau d'un super héros plein de courage, pour un instant. Le tout est retransmis dans le cadre d'un vaste show télévisé animé et commenté par un présentateur cinglé et hilarant. Un véritable acteur a d'ailleurs été filmé, digitalisé, puis intégré dans les décors du jeu. Les 8 véhicules différents qui vous sont proposés, tous au design superbe, sont armés de canons et de missiles qui vous permettront de cartonner avec joie et bonheur vos concurrents. Pour chaque véhicule, un tableau de bord différent, affiché en bas de l'écran, a été dessiné. Des trois prochains produits Cryo présentés ici, Megarace est celui qui sortira en premier, ouvrant la voie des produits CD-ROM réellement dignes de ce support que tout le monde surnomme allègrement futur du jeu. Il suffit de regarder les superbes images de Megarace pour se rendre compte que le CD constituera, effectivement, un tournant important.

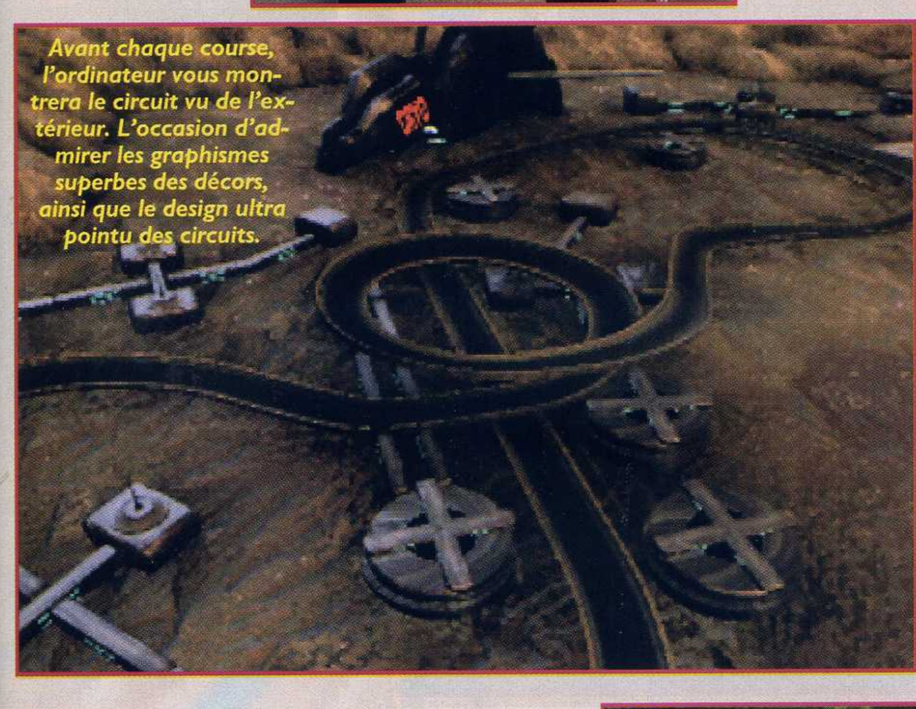
SEB



Frank de Luca (assis) et Madjid Taibi, les deux membres d'Uptown, créateurs, designers et graphistes principaux de Megarace. Déjà graves avant de se lancer dans le développement du jeu, il y a maintenant plus d'un an, ils sont maintenant complètement cinglés. Espérons qu'ils auront le temps de se reposer avant de partir sur l'un de leurs nombreux projets.



Et hop, une partie des membres de Cryo qui bossent sur Megarace en collaboration totale et complice avec Uptown. De gauche à droite : Danièle Herbulot (graphiste), Olivier Robin (programmeur), Florian Desforges (graphiste), Eric Safar (programmeur), et Philippe Lamoureux (graphiste).



Avant chaque course, l'ordinateur vous montrera le circuit vu de l'extérieur. L'occasion d'admirer les graphismes superbes des décors, ainsi que le design ultra pointu des circuits.



Les textures utilisées pour la réalisation des décors et des circuits de Megarace sont absolument magnifiques, preuves de la grande maîtrise de 3D Studio qui fait rage dans les rangs des graphistes d'Uptown et de Cryo.

LES VÉHICULES











Huit véhicules différents sont proposés au joueur. Chacun avec des performances différentes, et surtout leur design propre.

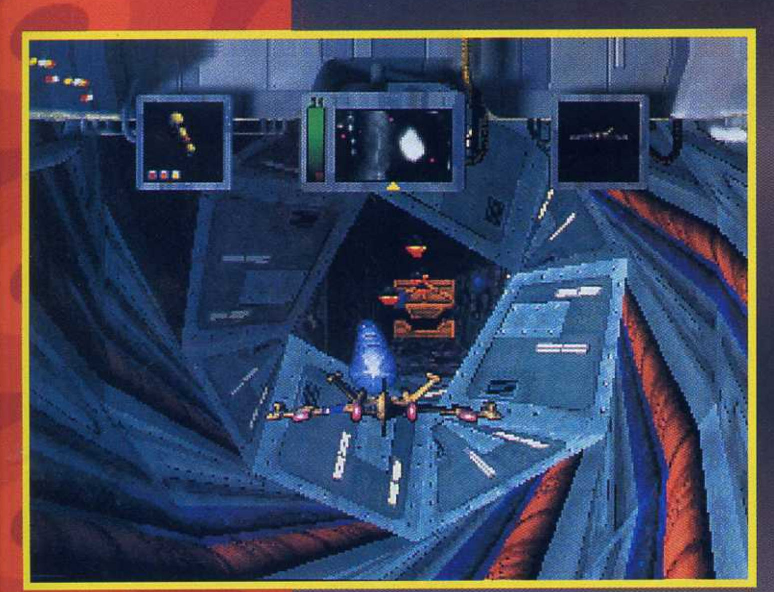




Le petit monde de la 3DO commence enfin à s'agiter, il suffit de jeter un œil au contenu de ce numéro de Joystick, pour y découvrir une petite poignée de tests, et quelques previews, dont celle-ci, justement. Tiens mon Dieu, quelle coïncidence ! Lors de la présentation officielle de la 3DO, au dernier CES de Chicago, Total Eclipse était déjà en démonstration, nous vous en avions parlé, le jeu nous avait impressionnés. Les programmeurs de Crystal Dynamics, déjà auteurs de Crash'N Burn, le premier jeu disponible sur 3DO, n'ont



TOTAL ECLIPSE



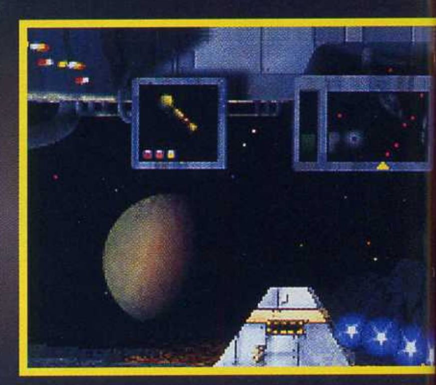
pas chômé depuis le temps, et Total Eclipse est maintenant pratiquement terminé.

Le principe du jeu est d'une simplicité déconcertante, et le scénario pas moins crétin. Un peuple alien belliqueux, les Drak-Sai, a décidé de détruire notre bon vieux soleil. Le joueur est donc envoyé à bord d'un vaisseau spatial, armé jusqu'au fin fond du bide, pour repousser les vagues de vandales venus de l'espace. Tout cela n'est bien sûr que prétexte à un jeu d'arcade, à un shoot'em up qui se veut particulièrement violent.

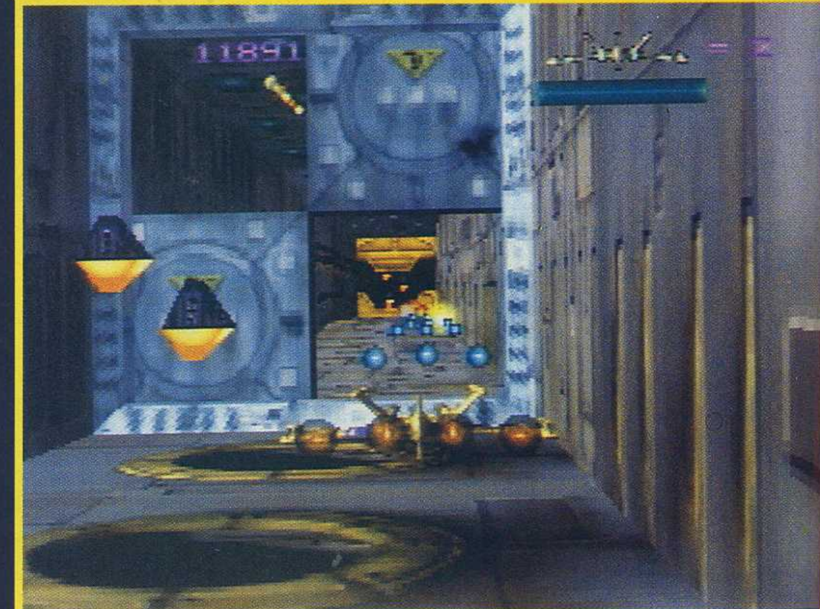
L'originalité de Total Eclipse vient du fait qu'il est entièrement en 3D, avec des textures colorées appliquées sur toutes les surfaces. Le procédé, encore relativement récent, risque d'être utilisé à tour de bras sur 3DO, puisque la bécane peut le faire en hard, et c'est le coprocesseur graphique qui se charge de ces calculs complexes. Du coup, on se retrouve avec un jeu rapide, fluide, entièrement en 24 images seconde, et qui répond parfaitement aux ordres du joueur. Pour l'instant, nous n'avons que quelques décors, sur différentes planètes, dans des couloirs, des tunnels. L'écran tout entier tourne à 360 degrés. Peu d'ennemis étaient présents à l'écran, dans la préversion que nous avons eue entre les mains, il faudra attendre la version finale du jeu pour savoir si Total Eclipse est aussi intéressant que sa technique est impressionnante.

Seb

CRYSTAL DYNAMICS
SUR 3DO
SORTIE PRÉVUE
FIN DÉCEMBRE







DEMOLITION MAN



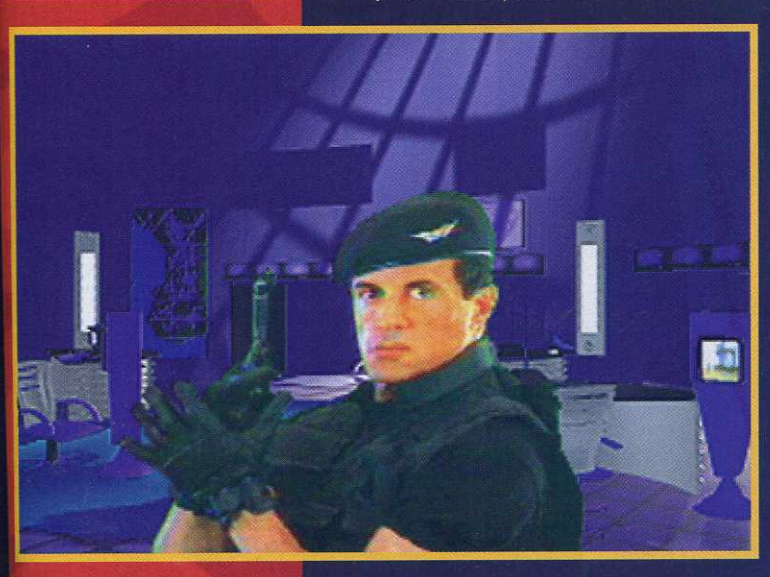


VIRGIN
PREVU SUR
3DO
MARS 1994



Dans ce jeu qui suit le scénario du prochain film du Commandant Sylvestre, vous incarnez le rôle de John Spartan, un policier d'un Los Angeles futuriste. S'il s'agit principalement d'un jeu d'action, de nombreux éléments d'aventures/rôles renforcent l'implication et l'identification du joueur, contrairement à la plupart des jeux tirés de films. Pour parvenir à cette fin, Virgin a incorporé des éléments du film, comme les costumes et les acteurs, grâce à des images ou extraits digitalisés. Pour la première fois, un acteur comme Stallone a collaboré à la conception du jeu, avec les programmeurs et les développeurs, tourné des plans exclusifs, etc. Des plans de Sylvester Stallone, Wesley Snipes et Jesse-The Body-Ventura qui n'apparaissent pas dans la version finale du film, seront ainsi inclus dans le jeu. Le souci d'implication du joueur est tel, qu'on peut qualifier Demolition Man de film virtuel. Le jeu emploiera des séquences filmées pour raconter l'histoire, et le joueur suivra Spartan à partir d'un parcours de tir. Une fois tous les ennemis tués, d'autres séquences seront utilisées, suivant le cours du film. Ce parcours de tir ne se contente pas des simples recettes du shoot'-em-up, car les ennemis possèdent une véritable intelligence artificielle, se cachant derrière des éléments du décor, etc. Il faudra donc non seulement des réflexes et de la précision, mais également un minimum de stratégie et de tactique pour venir à bout des puzzles rencontrés. Demolition Man comprend également des phases de jeu à la Street Fighter, où le joueur affrontera Simon Phoenix par trois fois et une phase de poursuite automobile en vue subjective. Les graphismes ont été très soignés, réalisés avec la Silicon Graphics, et les sons seront de qualité laser. A ce propos, d'ailleurs, il est fort probable que la chanson du film chantée par Sting fasse partie de la bande son du jeu. Avec les capacités de la 3DO, pas de doute que Virgin parviendra sans peine à nous plonger dans l'ambiance et le scénario du film.

DEREK DELA FUENTE



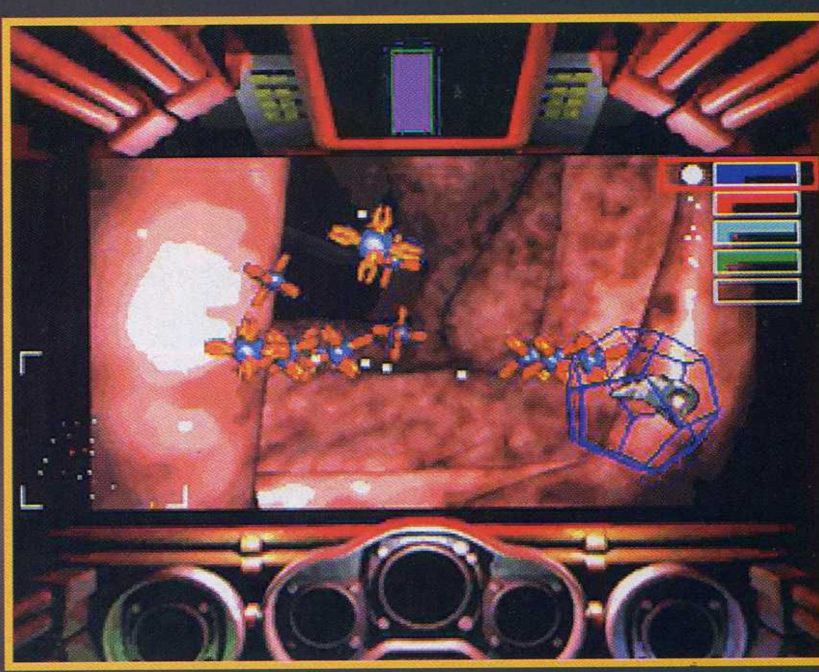


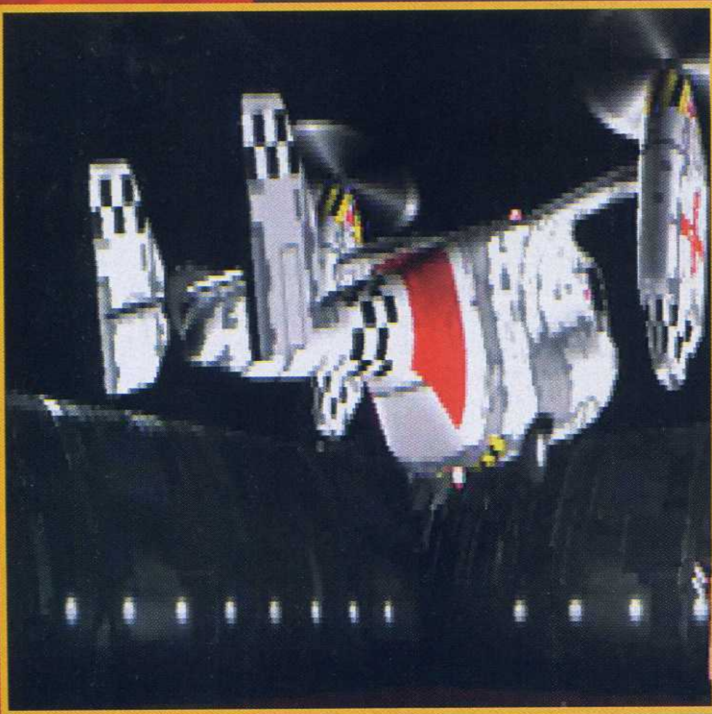
MICROCOSM



PSYGNOSIS
PREVU SUR
CD 32
JANVIER 1994







Prévu sur pratiquement tous les standards CD, Microcosm, le futur hit de Psygnosis ne pouvait se permettre d'ignorer la CD32. Ce sera donc sans doute le premier logiciel sur cette machine à correctement exploiter le support, avec de longues et nombreuses séquences. Il faut voir l'intro, longue de plusieurs minutes, vous narrer le prologue de l'histoire, pour y croire. Les décors sont absolument superbes, tout en 3D mappée, bourrés de petites animations en second plan. Des astronefs passent au loin, des véhicules terrestres empruntent les routes entre les gratte-ciels, un hélicoptère-ambulance fait une apparition pour ensuite prendre le large, bref, on a vraiment l'impression que la ville bouillonne d'activités. Quant aux personnages, protagonistes de Microcosm, il s'agit d'acteurs digitalisés, on ne peut donc faire plus réaliste, bien qu'à ce stade nous ne disposions pas encore des dialogues qui devraient accompagner leur évolution. Pour ce qui est des séquences "actions", les seules réellement interactives, vous vous déplacez au sein des couloirs sinueux que constituent les veines d'un corps humain, ou entre les circonvolutions du cerveau. Même si les actions possibles sont limitées, on est sous le choc de la beauté des graphismes, ainsi que de la rapidité du scrolling 3D. M'est avis que ce Microcosm-là sera l'un des plus réussis, loin de la version PC : plus fluide, d'une résolution plus fine et pourtant deux fois plus rapide ! Seule la version CDI, avec module Full Motion Video, lui est pour l'instant supérieure. Quant à l'intérêt du jeu lui-même... wait and see !

PINKY





SOCCER KID

KRISALIS
PREVU SUR
3DO
ETE 1994

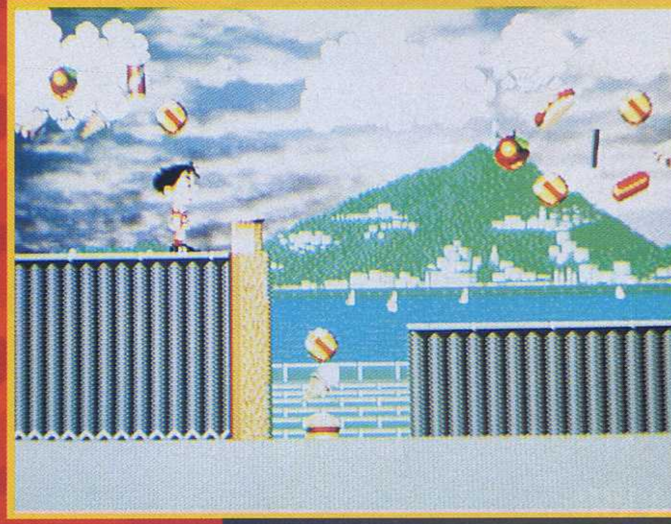


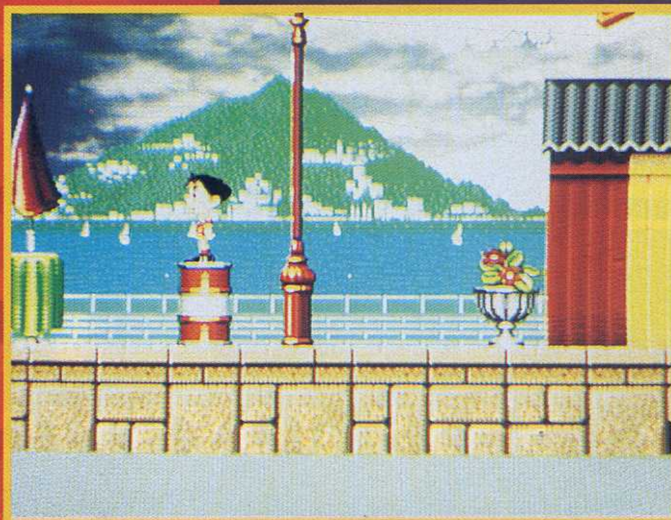




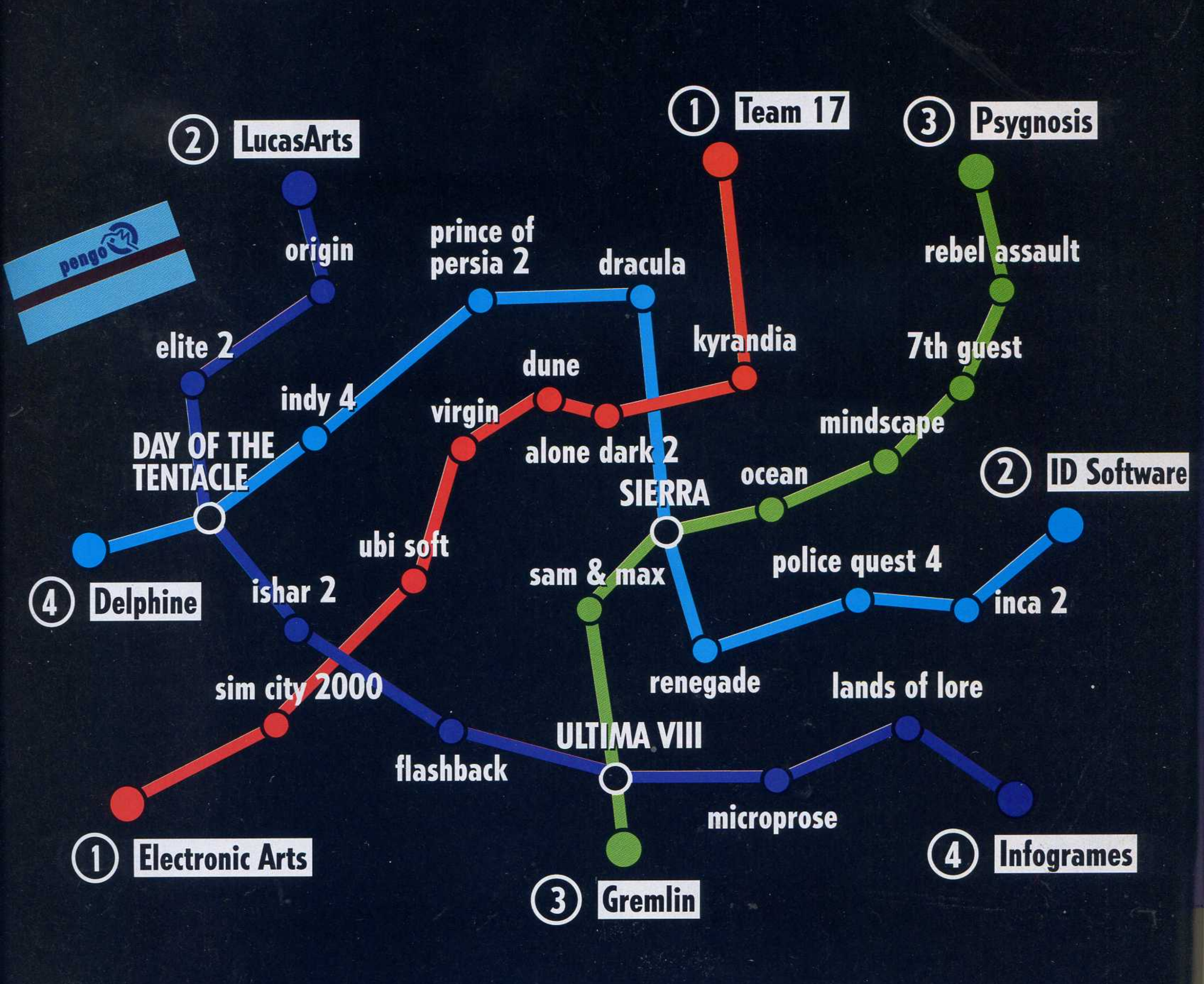
On est en 1994 -eh, c'est presqu'un jeu d'anticipation, les gars !- où des vilains Aliens ont dérobé toutes les coupes, et notamment la Coupe du Monde, le Mundial quoi ! Infâmie ! Scandale ! Décidément, le milieu du foot souffre d'un sacré manque de rigueur ! Bref, un jeune garçon fan de foot -triple pléonasme- se révolte contre cette injustice, d'autant plus que les Aliens -décidément très très méchants- ont brisé ce trophée d'une valeur inestimable, et en ont dispersé les cinq morceaux à travers le monde. Devinez quoi ? VOUS êtes ce jeune garçon naïf, innocent...Vous l'aurez compris, Soccer Kid est un jeu de plates-formes combinant les caractéristiques de Zool et de Putty, mais qui possède assez d'éléments originaux pour constituer un véritable "challenge" pour les amateurs du genre. Soccer Kid doit, en effet, garder constamment un ballon en mouvement, en jonglant avec les pieds, en faisant des têtes, etc., tout en progressant dans les différents niveaux du jeu pour ramasser des bonus. Le fameux ballon est à la fois une contrainte -car il faut éviter qu'il ne soit écrasé- et un atout. Il sert en effet d'arme pour détruire les ennemis rencontrés. Un bon shoot où il faut et le terrain sera débarrassé de tout gêneur. La zone de jeu est si vaste et si mal fréquentée, qu'il faudra avoir un oeil de lynx, des réflexes hors du commun et un sens d'anticipation très développé pour en venir à bout. Grâce aux fabuleuses capacités de la 3DO -elle peut afficher jusqu'à 10 millions de couleurs à l'écran-, Soccer Kid bénéficiera de graphismes très soignés. Le fond, par exemple, est constitué d'un ciel particulièrement réaliste, et pour cause, puisqu'il s'agit d'une photo digitalisée et qui plus est, scrolle... Le scrolling et l'animation sont rapides et le héros dispose d'un vaste répertoire de mouvements. La bande son n'a pas non plus été oubliée. Si la version finale est à la hauteur des espérances, Soccer Kid n'aura aucun mal à se tailler la part belle sur 3DO comme il l'avait déjà fait sur Amiga.

DEREK DELA FUENTE





vous êtes perdu?



n'oubliez pas le guide : 3615 JOYSTICK

*sos *sol *pok

fnac

CONCOURS

BLUE SPHÈRE
joystick

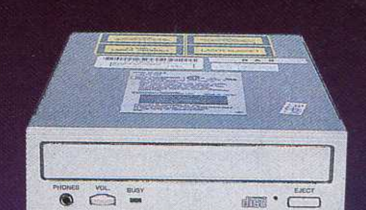
IN EXTREMIS

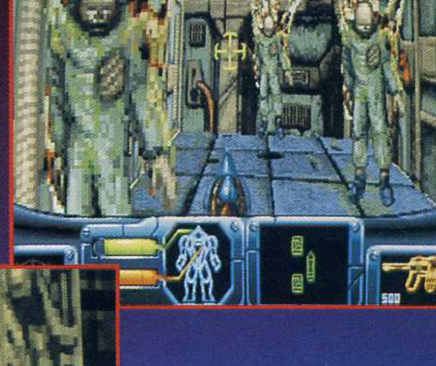
QUESTIONS

1 - QUEL EST LE NOM DE L'ÉQUIPE QUI A DÉVELOPPÉ LE JEU IN EXTREMIS ?
A - Delphine
B - Blue Sphère
C - Rose Bonbon

2 - A QUELLE HEURE SE DÉCLENCHE L'ALERTE "SURCHAUFFE RÉACTEURS" ?
A - 12 h 00.00
B - 24 h 24.24
C - 17 h 59.01

3 - QUELLE EST LE SLOGAN D'IN EXTREMIS ?
A - Vivez le virtuel avec In Extremis
B - Vivez l'extrême avec In Extremis
C - Vivez l'incroyable avec In Extremis











QUESTION SUBSIDIAIRE

Quelle pourrait-être la suite logique d'IN EXTREMIS ?

LES LOTS

1er PRIX : UN TELEVISEUR 55 CM (valeur 3 500 F)
2e PRIX : UN LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE (valeur 3 000 F)
3e AU 4e PRIX : UN APPAREIL PHOTO POLAROID NOUVELLE GENERATION (valeur 600 F)
DU 6e AU 15e PRIX : LE JEU IN EXTREMIS SUR PC
DU 16e AU 25e PRIX : UN ABONNEMENT D'UN AN A JOYSTICK

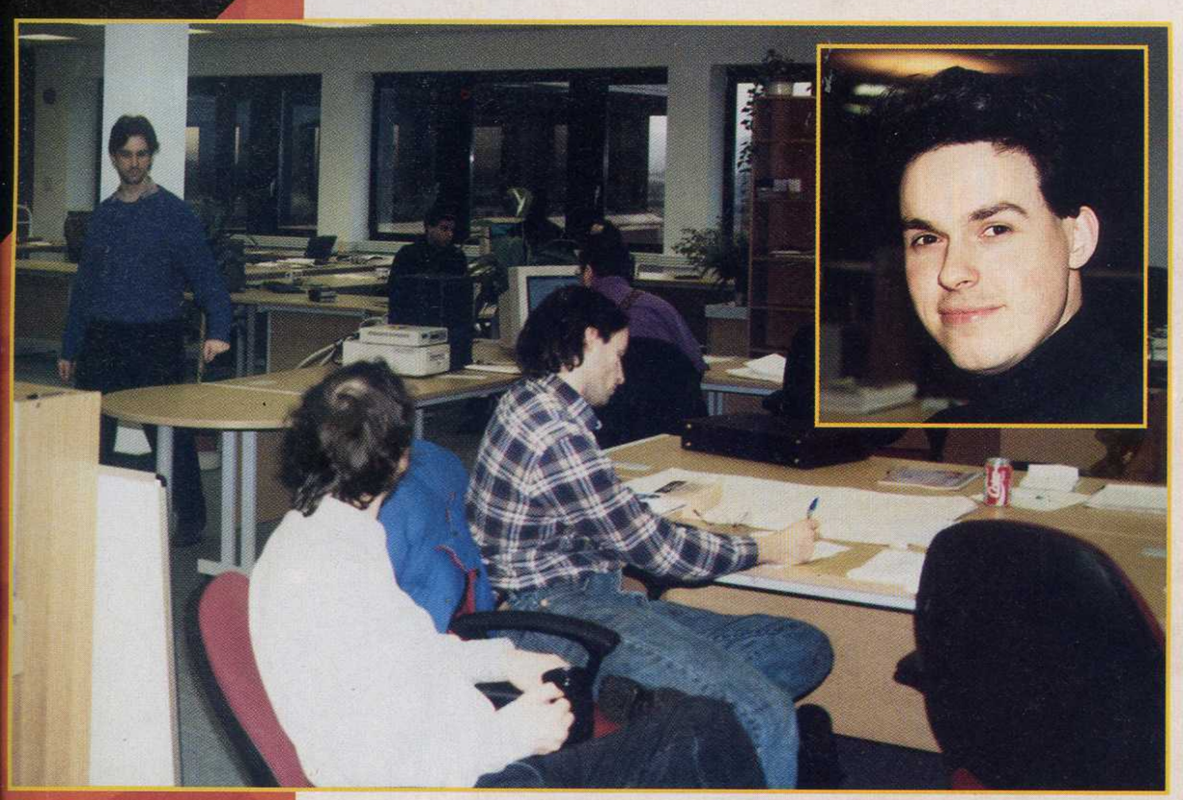
- LE RÈGLEMENT -

1) DELPHINE SOFTWARE et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 28 JANVIER 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de DELPHINE SOFTWARE et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 FÉVRIER 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

A COMPLÉTER ET A RENVOYER A : CONCOURS IN EXTREMIS - JOYSTICK - 103, BD MAC-DONALD - 75019 PARIS

NOM : .... PRÉNOM : .... AGE : ....
ADRESSE : .... VILLE : .... CODE POSTAL : ....
Je possède un ordinateur : ❑ ATARI ❑ AMIGA ❑ PC ❑ CD-ROM ❑ AUTRE
RÉPONSE : 1 : A❑ B❑ C❑ 2 : A❑ B❑ C❑ 3 : A❑ B❑ C❑
RÉPONSE SUBSIDIAIRE : ....



Plus rien n'arrête Psygnosis ! Chaque mois nous apporte son lot de nouveautés diverses en provenance de l'éditeur britannique. L'inauguration d'un nouveau bureau de développement, spécifiquement dédié au FM Towns, PC CD-ROM et Mega CD, était pour nous l'occasion idéale de découvrir en avant-première ce que trament ces diables d'Anglo-Nippons.
La réponse vint très vite, sous la forme de Scavenger 4 qui viendra bientôt alimenter vos CD-ROM. Entretien avec Paul Franklin, l'un des principaux graphistes attelés à ce projet :

Interview de Paul Franklin

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE

Psygnosis





SCAVENGER 4

JOY : Pourquoi développez-vous toujours vos softs sur FM Towns avant de les convertir sur PC, dans un deuxième temps ?

Paul Franklin : Nous sommes, avec Electronic Arts, les seuls en Angleterre à développer sur cette machine. En effet, bien que ce standard ressemble beaucoup au PC, à l'instar duquel il possède un système d'exploitation ainsi que des lecteurs de disquettes, de disque dur et de CD, il souffre d'une certaine obsolescence. Les temps d'accès des CD (150 millisecondes) et le microprocesseur exploité (386sx) sont loin du niveau de ce que l'on trouve couramment sur PC. Ce qui fait que même au Japon, les possesseurs de FM Towns sont relativement peu nombreux. Pour ce qui est de Scavenger, Fujitsu nous a passé une commande relative à la programmation d'un soft pour FM Towns. Nous savions que le reste serait ensuite aisé, car nous avions déjà développé, pour Microcosm, un soft assurant la conversion entre ces deux standards. Si vous examinez les deux versions de Microcosm, vous constaterez qu'elles sont, à peu de choses près, identiques. C'est pourquoi nous avons décidé de le réutiliser pour l'occasion.

JOY : Scavenger 4 est assez impressionnant graphiquement, et très jouable sur FM Towns. Perdra-t-il en rapidité ou en qualité lors de son passage sur PC ?

PF : Bien au contraire, je pense qu'avec les processeurs surpuissants dont disposent les PC, il sera bien plus rapide. Il est vrai que le FM Towns est capable de gérer un grand nombre de sprites se dépla-

çant très rapidement, mais nous avons maintenant acquis suffisamment d'expérience, pour arriver à un résultat similaire sur PC. Graphiquement, les deux versions seront identiques, le résultat obtenu sur FM Towns étant déjà très satisfaisant. Tous les graphismes ont étés précalculés, puis texturés afin de leur donner l'aspect le plus réaliste possible. Pour compléter le tout, nous avons utilisé des images digitalisées pour les arrières-plans. La plupart des écrans ont été créés sur une station Silicon Graphics (il est quand même difficile de faire mieux !). De plus, FM Towns et PC disposant tous deux d'une palette de 256 couleurs, aucune déperdition de qualité n'est à craindre.

JOY : Les graphismes mis à part, allez-vous modifier le jeu pour la version PC ou le laisserez-vous en l'état ?

PF : Nous serons naturellement amenés à améliorer certains facteurs. Il ne faut pas oublier que Scavenger a été développé, à l'origine, pour le marché japonais, très différent de son équivalent en Europe ou aux U.S.A. Nous avions un cahier des charges très strict, ainsi qu'un délai maximal de cinq



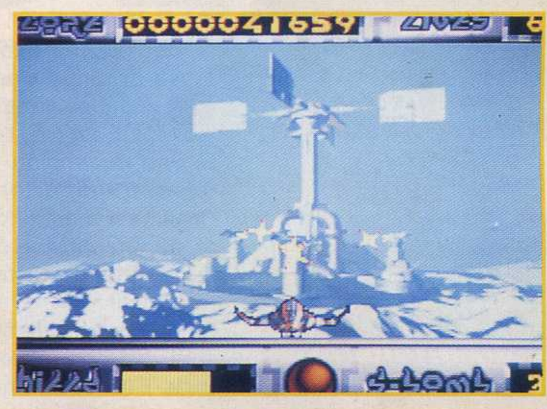
mois, ce qui est vraiment très court pour la réalisation. Douze personnes ont été nécessaires pour mener le projet à terme, dans les temps impartis. Quand on considère que Scavenger contient plus de 60 000 étapes d'animations, ainsi qu'une heure d'animation complète, je pense que l'on peut dire qu'on a fait du bon travail.

JOY : Parlez-nous un peu du logiciel.

PF : Vous y jouez le rôle du pilote d'un vaisseau ultra perfectionné nommé Scavenger. Vous retrouverez beaucoup d'éléments communs, mais là où Microcosm vous confinait au sein d'un univers fermé, Scavenger se déroule en extérieurs. L'histoire débute alors qu'un super réseau informatique vient d'être mis en place, afin de coordonner les actions de tous les ordinateurs de la galaxie. Mais peu à peu, des anomalies apparaissent, et très vite la situation devient hors de contrôle. Comme chacun des ordinateurs affectés à la charge des systèmes de défense de la planète sur laquelle il est installé, c'est le chaos le plus total. Vous devrez, à bord du Scavenger, découvrir ce qui a rendu le réseau inopérant. Concrètement, Scavenger est un shoot 'em up en 3D, surfaces texturées, qui contient quatre mondes divisés en de multiples niveaux. Parmi les innovations intéressantes, signalons que les collisions entre sprites et objets du décor, pourtant digitalisés, sont détectées. Du reste, tout l'aspect "calcul mathématique" du soft a été particulièrement soigné, et les objets présents se déplacent avec une grande fidélité aux lois de l'inertie. Les explosions sont très réussies également, elles ont été digitalisées puis retravaillées par nos graphistes, pour obtenir un résultat le plus spectaculaire possible. Chacun des mondes est intégralement différent graphiquement parlant, et ce afin de renouveler toujours l'intérêt. Cette variété est encore renforcée par une bande sonore adaptée à l'atmosphère que dégage chacun des tableaux. D'un désert aride, à des canyons vertigineux, en passant par les volcans en éruption, les émotions sont multiples. Dans le même ordre d'idée, il existe un très grand nombre d'ennemis à affronter, de formes différentes. Certains sont vraiment redoutables et vous aurez besoin d'excellents réflexes pour en triompher.

JOY : Merci.











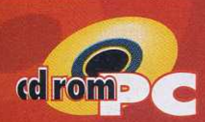
Coktel s'est lancé dans la production d'un film interactif impressionnant et varié, mais qui pêche par une difficulté au ras des pâquerettes !



Je vous présente Atahualpa, fils d'Eldorado. C'est lui que vous interpréterez pendant la première partie du jeu.

INCA 2





EDITEUR : COKTEL VISION
GENRE : AVENTURE/ ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS
VIDÉO : VGA
SON : ADLIB SOUND BLASTER PRO AUDIO SPECTRUM

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	07
ORIGINALITÉ	15

89%

CONFIGURATION MINIMUM : 386/25 MHZ LECTEUR SIMPLE VITESSE

Coktel Vision a retouché la malheureuse destinée des Incas, pour en faire le thème central de sa série de jeux Inca. En fait, l'éditeur y a ajouté une dimension "science-fictionnesque" importante, puisque le conflit est maintenant interplanétaire, et que chaque protagoniste possède une armada de vaisseaux spatiaux !
Autre bouleversement de taille, ce sont maintenant les Incas les plus forts ! Ils sont en effet à la tête d'une fédération galactique, dont le but est d'assurer la paix dans l'univers ! Et c'est Eldorado, intronisé grand Inca dans le premier volet de la saga, qui en est le chef !

UN SCÉNARIO QUI REBONDIT

Mais voilà : un mystérieux astéroïde vient de rentrer en orbite autour de la Terre. Aguirre, le chef des conquistadores, va profiter des étranges pouvoirs qui émanent de celui-ci pour rompre le fragile équilibre de la fédération. Il faut agir, et vite ! Eldorado convoque les représentants de toutes les planètes alliées, pour leur faire part de ses inquiétudes. Siège aussi, à ce conseil, Atahualpa, son propre fils, qui est maintenant en âge de participer à la sécurité de l'Empire. Mais ce dernier, jeune et fougueux, subtilise aussitôt le vaisseau de son père, et part, seul, affronter Aguirre, déclenchant la guerre par la même occasion !
C'est donc le fiston que vous incarnez au début de l'aventure. Mais comme il se fait descendre très rapidement (il a tout fait pour, remarquez), c'est dans la peau d'Eldorado que vous poursuivrez le jeu. Celui-ci, avec l'aide d'une amie scientifique (rôle interprété par la charmante attachée de presse de Coktel !), découvre le moyen de détruire l'astéroïde. Il doit, pour ce faire, placer trois diamants en des endroits précis, en l'occurrence sur trois planètes formant un triangle autour de l'étrange cailloux. Hélas, entre-temps... Holà, mais je m'aperçois que je suis en train de vous dévoiler tout le scénario ! Il vaut mieux que je m'arrête là.

▲ Les scènes se suivent et ne se ressemblent pas : on passe allègrement de l'action pure à la réflexion...
▲ C'est du grand spectacle : graphismes, animations et bande son vous en mettront plein la vue !
▲ Ce jeu s'adresse à tous : idéal pour les fêtes de Noël (comment ça, elles sont déjà passées ?).
▼ Le jeu se finit trop vite, à cause de sa trop grande facilité, ce qui est bien dommage, surtout pour un CD-ROM.
▼ Sinon, c'est tout !

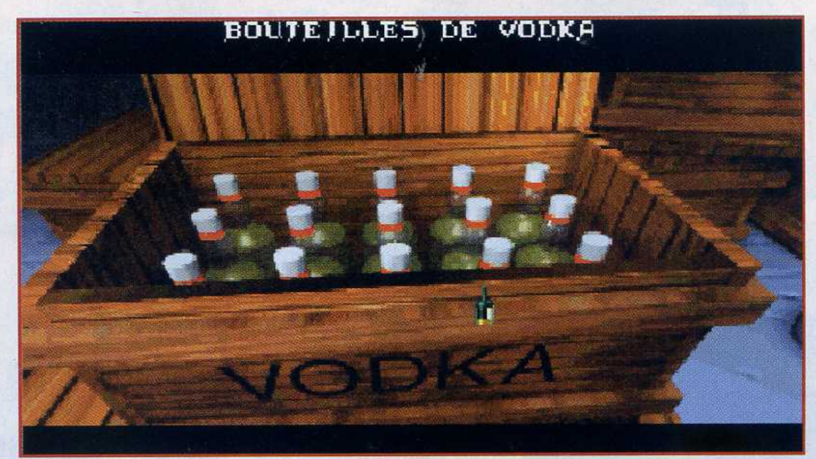
UN JEU OU UN FILM ?

Trois types de séquences vont se succéder tout au long du jeu.
Inca 2 se voulant un film interactif,



Après avoir volé le vaisseau de votre père, vous foncez dans le tas, et vous engagez dans une bataille digne de Star Wars !

nombreuses sont les scènes narratives. Comme au cinéma, celles-ci sont passives : vous n'y intervenez pas, même si c'est Eldorado qui en est la vedette.
Pour l'occasion, des acteurs en chair et en os ont été filmés, en costume d'époque, puis intégrés dans le jeu. Certes, ce n'est pas de la vraie Full Motion Video (les mouvements des lèvres correspondent plus ou moins), mais le résultat n'en est pas moins spectaculaire ! Evidemment, si vous possédez la carte sonore ad hoc (capitaine !), vous aurez aussi droit aux dialogues en français.



Dans cette séquence de réflexion, la caméra se déplace d'un endroit à l'autre, un peu à la manière de 7th Guest : impressionnant !

UN JEU ET UN FILM !

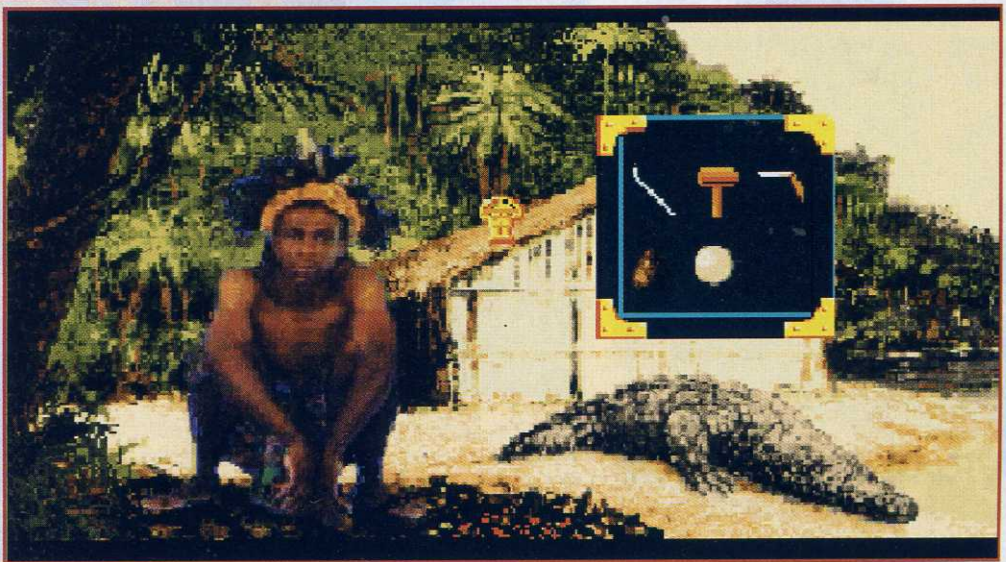
A d'autres moments, vous serez confronté à une énigme, que vous pourrez résoudre par l'astuce et la réflexion. Le principe est exactement le même que dans les autres produits Coktel, comme Goblins ou Lost in Time : vous récupérez des objets que vous devez faire interagir, afin de déclencher un mécanisme autorisant la progression ! Las, ces passages sont d'une facilité déconcertante, et ne bloqueront pas longtemps les joueurs chevronnés que vous êtes.
L'une de ces séquences se déroule à l'intérieur d'un "trois mâts de l'espace" ! Et, comme dans 7th Guest, la caméra se balade librement d'un endroit à l'autre, dans des décors en images de synthèse du plus bel effet. Et je ne vous parle même pas de la scène finale, au cœur de l'astéroïde...

DES BATAILLES ACHARNÉES DANS L'ESPACE

Mais les passages les plus intéressants, et en tout cas les plus intenses, sont sans conteste possible les phases d'action ! La plupart de celles-ci ont lieu à bord d'un vaisseau, et vous feront affronter des hordes de chasseurs plus agressifs les uns que les autres. A la manière de Wing Commander, vous vous retrouvez calé dans le cockpit, et disposez d'une panoplie complète d'armes pour venir à bout de ces satanés conquistadores. Plusieurs types d'ennemis s'en prendront à vous, tous ayant leurs propres tactiques et niveau de compétence ! Heureusement, l'ordinateur de bord est capable de "locker" une cible et de lui envoyer des missiles à tête chercheuse, ainsi que de vous afficher une carte de la situation, avec tous les renseignements précis sur les autres belligérants. L'animation de ces séquences est très réussie : les vaisseaux bougent bien, le décor suit le moindre de vos mouvements, et l'on peut même admirer la Terre tournant sur elle-même en arrière-plan !
Mieux : l'action est entrecoupée de scènes cinématiques en images de synthèse, toutes plus spectaculaires les unes que les autres, d'autant plus qu'elles correspondent au déroulement du combat. Par exemple, lorsque vous êtes suivi par un ennemi, si vous changez brusquement de



La locomotive que vous pilotez fonce dans un paysage en 3D, alors qu'elle est attaquée par une horde de vaisseaux spatiaux ! Mais, au fait, où sont les rails ?



Cette île est l'un des trois points stratégiques où vous devrez placer un diamant. L'autochtone et son crocodile vous seront d'une aide précieuse !

Voici quelques-unes des nombreuses scènes cinématiques, que vous découvrirez en plein milieu des nombreuses batailles qui vous attendent. Hormis le look des vaisseaux, c'est du Star Wars













INCA 2



cap ou mettez un bon coup d'aérofrein (il n'y a pas d'air dans l'espace, mais c'est pas grave...), vous verrez votre vaisseau passer derrière son poursuivant, en le canardant au passage : c'est du pur Star Wars, mais avec des vaisseaux au look Inca !
La scène où la vieille locomotive à vapeur que vous avez réussi à faire démarrer se fait attaquer par une escadrille de chasseurs, n'est pas mal non plus : alors que celle-ci fonce dans un paysage en 3D précalculé, vous devez rapidement changer de poste de tir, pour repousser l'offensive !
M'enfin, comme d'habitude, la difficulté n'est pas bien grande, surtout en recourant aux sauvegardes effectuées automatiquement aux moments clés.
Un mot enfin sur les musiques, qui, CD oblige, dépotent un max ! Très variées elles aussi, elles contribuent pour beaucoup à l'atmosphère cinématographique qui se dégage de l'ensemble, même si l'on entend bien qu'elles sont l'œuvre d'un seul mec entouré d'une batterie de synthés (ouh, que je suis méchant !). Inca II mérite amplement son appellation de film interactif, puisqu'on pourrait le décrire comme un patchwork de scènes aussi différentes que réussies, toutes plus ou moins inspirées de jeux existants, allant de l'action pure à l'aventure, en passant par la réflexion. De plus, la débauche de moyens mis en œuvre (les acteurs, les musiques, les animations, les graphismes et j'en passe...) vous obligeront à jouer et jouer encore, jusqu'à en voir la fin. Et c'est justement là que le bât blesse, puisqu'on la voit vite, cette fin (à peine une après-midi, en ce qui me concerne) : les joueurs invétérés resteront sur leur... fin ! Mais les autres, allez-y, c'est du tout bon ! 150

Les Incas, dont le nom provient directement de celui de leur chef suprême, le grand Inca, formaient une civilisation florissante et en pleine expansion, jusqu'à l'arrivée des conquistadores. Ces derniers, venus d'Espagne, massacrèrent tout le monde, aveuglés qu'ils étaient par une intarissable soif d'or ! Ça, c'est l'Histoire.



Cette carte, que vous pourrez afficher à n'importe quel moment d'une bataille, affiche une foule de renseignements, et vous permettra d'élaborer un plan d'attaque



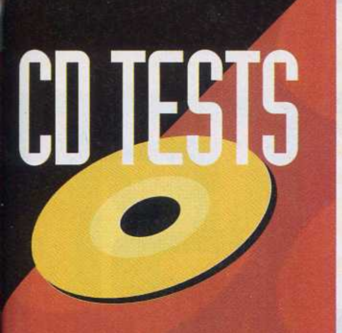
Ce lama n'est que l'un des nombreux personnages que vous rencontrerez au long de votre quête.

PORTRAIT D'UN AVENTURIER

Inca 2, qui a demandé un an de développement, est le fruit du travail d'une douzaine de personnes. Nous avons posé quelques questions à Yannick Chosse qui est à l'initiative du produit.

Joystick: d'où t'es venu l'idée de faire un jeu aussi original qu'Inca ?
Yannick Chosse: En 82, j'ai passé deux mois au Pérou. A l'époque, je ne connaissais pas l'univers des jeux vidéo, mais j'ai immédiatement flashé sur la culture Inca.
Joy: Tu faisais quoi ?
Y. Chosse: J'étais photographe. Je me suis pas mal baladé en Afrique, jusqu'à mon retour en France, en 88.
Joy: Et là, tu as découvert l'univers fascinant du jeu vidéo !
Y. Chosse: Pas immédiatement. Dans un premier temps, je suis rentré chez Coktel Vision comme illustrateur, pour réaliser les boîtes de jeux. A l'époque, je travaillais principalement à l'aérographe, mais sur place, j'ai appris à apprécier les logiciels de dessins sur micro.
Joy: Comment es-tu passé à la micro ?
Y. Chosse: J'ai commencé par les graphismes de African Raider, puis de 20 000 Lieues sous les Mers. Dans le même temps, la technologie a évolué et Coktel a fait l'acquisition d'une palette Getris et du logiciel Digital Arts. Du coup, je me suis mis à la synthèse d'images pour la version CD de ESS Mega.
Joy: Et Inca ?
Y. Chosse: Très impressionné par le Getris et toujours aussi marqué par mon séjour au Pérou, j'ai proposé à Roland (Roland Oskian, P-DG de Coktel Vision) un scénario mêlant légendes Incas et technologie. Je me suis retrouvé chef de projet et responsable de la Recherche et du Développement.
Joy: Et le graphisme ?
Y. Chosse: Sur Inca 2, je me suis occupé des dessins 2D et des prises de vues en vidéo. Naturellement, j'ai aussi fait le storyboard du jeu.
Joy: Toujours avec le système Getris ?
Y. Chosse: Au début du développement, nous avons commencé par créer des vaisseaux en 3D à l'aide du Getris, mais très vite, 3D Studio de Autodesk s'est imposé. Dans Inca 2, nous avons donc gardé les vaisseaux créés avec Getris, mais les autres scènes 3D ont été travaillées avec 3DS.
Joy: Et en ce qui concerne les autres outils ?
Y. Chosse: J'ai utilisé Deluxe Paint pour la 2D et Painter pour retoucher les images en Full Motion Vidéo. On s'est aussi servi de Vista pour quelques scènes.
Joy: Quelles sont tes projets après Inca 2 ?
Y. Chosse: Nous sortirons probablement un Speech Pack. Il est aussi envisagé de faire un jeu plus axé sur l'arcade, qui utilisera le moteur des combats spatiaux de Inca 2.
Joy: Après le Pérou, Inca. Et l'Afrique ?
Y. Chosse: j'y pense aussi, mais c'est top secret pour le moment.

A suivre...



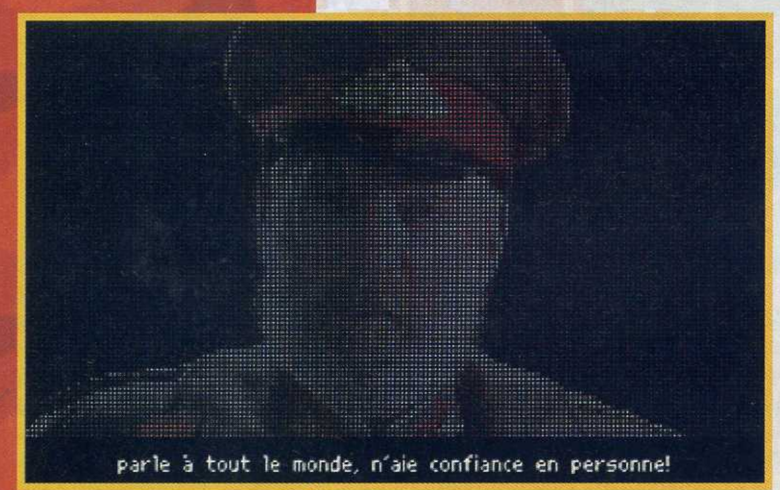




▲ Le thème est particulièrement original.
▲ Le scénario est d'une complexité et d'une richesse rares dans un jeu micro.
▲ La réalisation est d'un bon – voire excellent – niveau : les graphismes sont soignés, la bande son à tomber par terre.
▲ L'introduction et les aides de Donald Sutherland, en séquence vidéo digit en plein-écran, sont étonnantes.
▼ Comment ? Y a pas de voix digits pendant le jeu ?

CONSPIRACY

Donald Sutherland, le célèbre acteur, vous donnera la réplique dans le rôle du père : il vous dispensera des conseils utiles pour progresser dans l'enquête.



En attendant les fabuleux ludiciels CD que nous prépare Cryo (comment, vous n'avez pas lu le formidable dossier préparé par Seb et Moulinex dans ce numéro ?), faites-vous donc les dents sur Conspiracy, la version CD de KGB. On va résumer un peu l'histoire, parce que bon, ça fait un an que KGB est sorti. Le personnage principal s'appelle Maksim Mikhailovich Rukov, agent du KGB qui vient d'être transféré au Département P. L'intrigue, complexe à souhait, démarre quand on le charge d'enquêter sur la mort d'un ancien agent devenu, depuis, détective privé. Pendant l'inspection du bureau du défunt, vous êtes interrompu par l'arrivée de la soeur de ce dernier, qui, après une courtoise conversation, vous remet une cassette. Avant votre retour au département, vous écoutez évidemment cette dernière. Vous découvrez ainsi que le défunt avait rendez-vous le soir même avec un dénommé Hollywood. Votre chef vous confie l'affaire. Comme vous pouvez le constater, le début du scénario est plutôt classique... Mais c'était sans compter sur le talent de Cryo, qui nous a concocté une histoire complexe et passionnante. L'interface utilisée est très simple, et ne devrait poser de problème à personne, d'autant plus qu'un système de "pointeur intelligent" évite d'errer sans fin. Côté réalisation, si KGB reste supérieur à beaucoup de ce qui se fait, il faut avouer qu'il a quand même vieilli. Les graphismes des décors sont superbes, les portraits des personnages sont criants de vérité -on croirait de bons Russes bien de chez nous-. L'introduction -différente de la version floppy- est une longue séquence filmée en plein-écran expliquant la situation en URSS -au passage, je rappelle qu'à l'époque de la conception du jeu, c'était encore l'URSS-. On peut voir aussi une autre longue séquence digitalisée jouée par Donald Sutherland -qui a joué dans "MASH" et qui est le papa de Kiefer Sutherland, qui a failli se marier avec Julia Roberts-, qui interprète le père du héros. Vous retrouvez Donald Sutherland pendant tout le jeu, puisque vous pourrez faire appel à lui pour avoir des indices -la version floppy qui ne disposait pas de cette option, était en effet un peu trop ardue-. Côté son, c'est l'extase. Comme Cryo nous l'avait déjà prouvé avec son magnifique Dune, la bande son de Conspiracy est d'une beauté extraordinaire (pour un jeu, j'entends). Le seul regret dans tout ça, c'est qu'il n'y ait aucune voix digit pendant le jeu, à part celle de Sutherland. Ben non, vous n'entendrez pas les accents slaves si poétiques... En résumé, Conspiracy est un très bon jeu, qui vous donnera bien du fil à retordre.

CALOR

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : AVENTURES
NOTICE VF : 16
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	19
ANIMATION	13
ERGONOMIE	16
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	17

80%

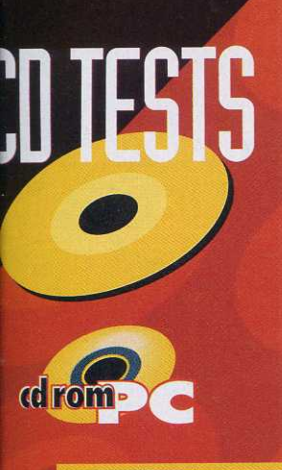
CD CONTRE DISQUETTES

A l'Est, rien de nouveau... ou presque. Cette version CD comporte une longue séquence filmée digit en plein-écran en introduction, ainsi que les aides de Donald Sutherland pendant le jeu. A part ça, rien, pas de voix digits pour les personnages, non, le néant. Dommage...

NOTE D'ADAPTATION 13/20



Conspiracy est fondé sur les dialogues, et l'interface utilisée, très simple, vous permettra de tirer les vers du nez des interlocuteurs sans difficulté.



IRON HEL



Lorsque vous récupérez un fragment d'ADN, vous devez l'analyser afin de savoir s'il appartient à un membre de l'équipage.

Développé par Drew Pictures, Iron Helix est l'un des premiers jeu CD à bénéficier d'images de synthèse interactives. Après le Macintosh, c'est au tour de Windows PC de profiter de ce produit de qualité.

C'est assez embrouillé comme histoire. Il y a les Thanatosiens qui ont attaqué Calliopé, ou le contraire. Et au millieu de tout ça, le vaisseau Jeremia Obrian qui tire dans le tas. Enfin, non. En fait, l'ordinateur du vaisseau Jérémia Obrian a attaqué les Thanatosiens (ou Calliopé) et maintenant, il a carrément pété les plombs : il menace de détruire la terre. Comme l'équipage du vaisseau en question n'était pas d'accord avec le point de vue de l'ordinateur, ce dernier l'a tout simplement décimé. Ce qui est certain, c'est que l'ordinateur a maintenant les coudées franches (enfin les RAM franches) pour attaquer la terre et la disséminer aux quatre vents, si toutefois il reste du vent. Naturellement, les Terriens ne l'entendent pas de cette oreille, mais hélas, il est trop tard pour lancer un vaisseau militaire. Le temps que l'engin rejoigne le Jérémia, et l'ordinateur aura mis son plan à exécution. Du coup, la confédération terrienne lance un appel de détresse : tout vaisseau à proximité du Jérémia Obrien doit l'accoster et tenter de neutraliser l'ordinateur paranoïaque. Parano, il y a de quoi le devenir, car le seul vaisseau à zoner dans le coin, c'est le vôtre, et manque de chance, il s'agit d'un simple engin scientifique de reconnaissance, a priori pas du tout équipé pour sauver la planète. Au terme d'une séquence qui vous montre et explique tout ça de vive voix (en anglais sous-titré en français, comme l'ensemble du jeu), le scaphandre autonome de votre engin pénètre dans les entrailles du Jérémia. Afin de déconnecter l'ordinateur, vous allez devoir explorer l'engin de fond en comble et pour cela, déjouer les systèmes de sécurité, car de nombreuses portes sont fermées.

Le bras mécanique de votre scaphandre se connecte sur les prises ouvrant les portes, comme celui de R2D2.



▲ Le design général est d'excellente qualité et de bon goût.
▲ Les déplacements ne sont pas trop lents.
▲ Les bruitages sont superbes.
▼ La fenêtre dans laquelle vous voyez "l'extérieur" est bien petite.
▼ Les temps d'accès au CD sont très lents.

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
GENRE : AVNTURE
NOTICE VO : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS CLAVIER

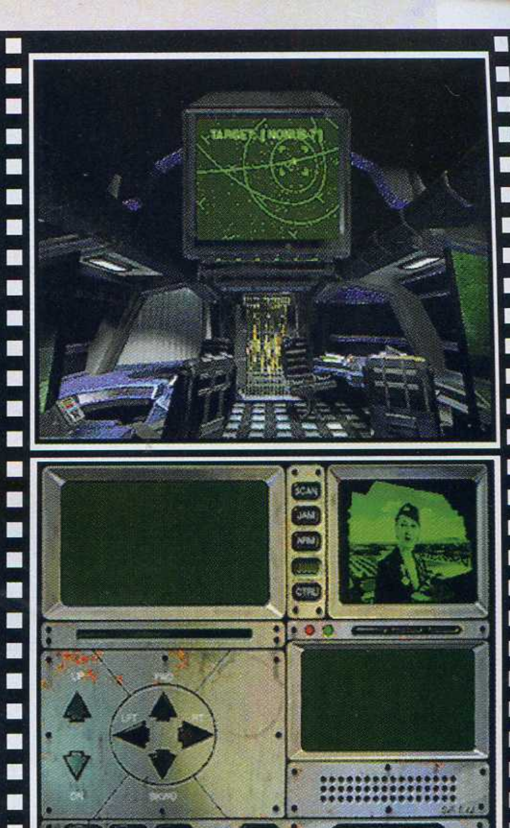
GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	12

85%

CONFIG MINI : 386 DX 33







QUATRE MISSIONS

La première mission consiste donc à récupérer des fragments d'ADN (d'où le nom : helix = spirale, comme celle du code génétique) des membres de l'équipage, et vous faire passer pour lui. Vu comme ça, c'est assez simple, mais hélas, un droïde de la sécurité patrouille dans tous les couloirs. Heureusement, votre scaphandre, bien que démuni d'armes, est équipé de tout ce qu'il faut pour vous en sortir. Un scanner permet de voir en permanence sur un plan de chaque niveau du vaisseau où se trouve le droïde. Attention, lorsque vous vous retrouvez dans la ligne de mire de l'engin, vous êtes mort. Cela dit, on a généralement le temps de le voir arriver : outre le scanner, une alerte retentit lorsqu'il se trouve dangereusement trop prêt. Dans ce cas, il est possible de brouiller l'écoute (et non brouter les....) au moyen d'une commande. Ensuite, il faut trouver une bande vidéo vous expliquant comment opérer pour éteindre l'ordinateur de bord. Là, on en est à la deuxième partie du jeu, et c'est là que ça commence à devenir vraiment costaud. La troisième mission va consister à neutraliser le droïde de surveillance. Enfin, la dernière mission vous permettra de couper la chique à l'ordinateur. Présenté en vue subjective, Iron Helix affiche hélas la vue 3D en minuscule. Il est vrai que pour tourner sous Windows et ne pas s'endormir pendant les accès CD, il s'agissait de ne pas voir trop grand. Cela dit, lorsqu'on colle le nez à l'écran, c'est vraiment beau comme tout. Attention, pas trop près, vous bavez sur le clavier, là. Il faut dire que pour réaliser le graphisme, les auteurs ont utilisé de nombreux logiciels de synthèse et de traitement d'image : 3D modélisée pour les décors et retouche photo en ce qui concerne les textures. Pendant les déplacements, on observe de nombreux éléments de décor très bien réalisés et vraiment bô.

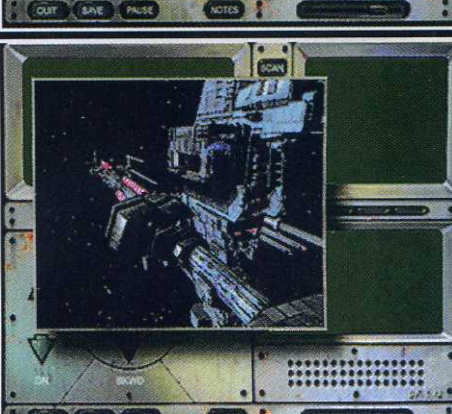
UN GRAPHISME FIN, MAIS PETIT

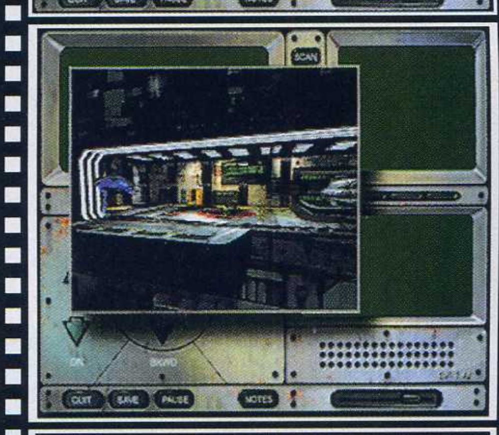
Cela dit, afin de simplifier les mouvements, le jeu se passe dans des couloirs. Même si cela colle bien avec l'histoire, il serait temps que la technique permette aux créateurs de s'exprimer pleinement et non de les obliger à gérer des impossibilités tant bien que mal. Heureusement, l'ensemble du produit bénéficie d'une finition irréprochable, jusqu'à la boîte qui reprend la présentation du jeu. Justement, parlons-en : outre la minuscule fenêtre de visualisation, l'écran dispose d'un radar. Ce dernier peut afficher le plan du niveau où vous vous trouvez, le niveau où se trouve le droïde (si vous traînez, il ne tarde pas à rejoindre le vôtre, de niveau) ou encore un plan général du vaisseau en 3D. De plus, différents indicateurs vous informent de l'état de vos batteries, et un bouton vous permet de voir votre inventaire. Enfin, des curseur indiquent dans quelle direction vous pouvez aller et où se trouve l'ADN. Bref, c'est très bien conçu et ça permet de passer agréablement son temps dans ce qui n'est finalement qu'un jeu de cache-cache sophistiqué. La bande son (musique, bruitages et voix digitalisées) est particulièrement soignée. Les voix sont généralement traitées avec des effets (voix métalliques, parasites radio, réverbération, etc.). Les déplacements, qui se font en continu, et non case par case, sont relativement fluides. Ajoutez à cela une ambiance très prenante, et voilà un jeu superbe.

MOULINEX



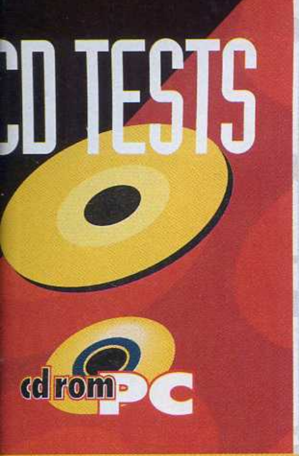
Pour passer d'un étage à l'autre, vous pouvez passer par l'ascenceur ou bien emprunter l'une des nombreuses échelles.



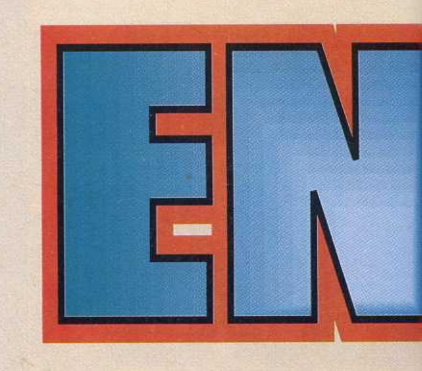




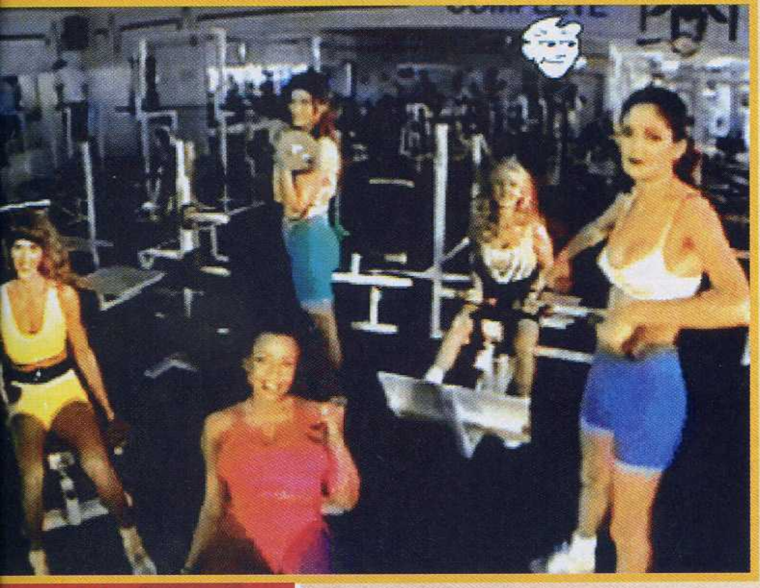
Pendant l'introduction, quelques images animées vous donnent un goût de ce qui vous attend à la fin du jeu, lors des séquences non interactives.







La bataille entre Sierra et Tsunami fait rage. Alors que le premier nous sort Leisure Suit Larry 6, le second récidive avec ce jeu sensuel sur CD-ROM...



Pour accéder au canon illustrant la jaquette du produit, vous devrez conquérir le coeur de ces cinq charmantes demoiselles. En cliquant sur l'une d'entre elles, vous aurez droit à un petit film vantant les plaisirs du BodyBuilding.

EDITEUR : TSUNAMI
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	11
QUALITE VIDEO	15
MANIABILITÉ	12
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	19

80%

CONFIG MINI : 386 DX 33

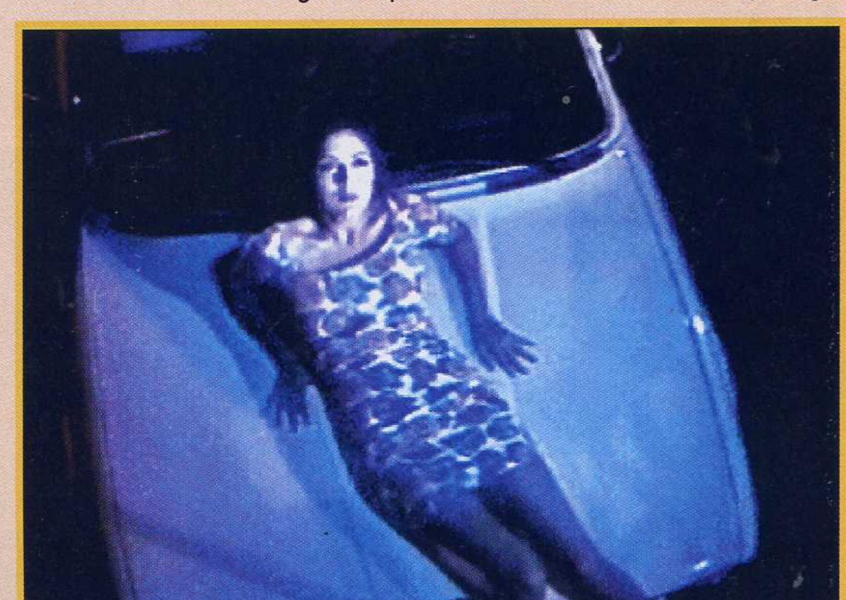
Une nouvelle ère de jeux vient de naître. Serait-ce ça, le multimédia ? Si oui, alors c'est peut être plus sympa que ça en avait l'air jusqu'à présent. Ce soft, plus proche de la balade interactive que du véritable jeu d'aventure, vous propose de séduire de charmantes demoiselles au sein de situations les plus réelles possibles. Nous voilà donc devant un genre de programme difficile à définir.

RESTE COOL, MEC !

L'histoire débute devant un bon vieux verre de whisky... Un film vidéo placé dans une petite fenêtre au centre de l'écran projette la conversation qui se déroule entre vous et votre ami de toujours, Nick. Impressionné par le nombre de créatures de rêve qui viennent lui dire un petit bonjour, vous finissez par craquer et par lui expliquer que pour vous, tout ne marche pas comme votre libido le souhaiterait. Attristé par votre inactivité hormonale, il vous incite à passer voir Jeri, une femme merveilleuse qui, d'après Nick, prendra bien soin de vous. Vous sautez dans votre décapotable et foncez à travers la ville, à la recherche de "Man Enough", un club de rencontre de la haute-société.
A l'instant même où Jeri s'apprête à vous adresser la parole, vous tombez raide mort (surtout raide !) devant la sublime poupée. N'ayant plus assez de sang pour irriguer votre cerveau, vous voilà paralysé, et vous répondez bêtement aux questions qu'elle vous pose. Tout cela ne se solde pas si mal et elle finit par vous proposer un rendez-vous, mais à une seule condition, que vous lui prouviez que vous êtes l'homme de ses rêves. Pour cela, vous vous rendez dans une salle de gym où s'entraînent cinq clientes du club. Cinq "épreuves" aux personnalités aussi différentes que leurs physiques et qu'il va vous falloir draguer comme un gentleman... Bonne chance, les gars ! Personne n'arrive déjà à expliquer les réactions de la gente féminine, alors lorsqu'il s'agit d'une simulation par ordinateur, c'est carrément du suicide. Mais bon, puisque nous y sommes...

UN CONCEPT AGREABLE

La seule action que vous puissiez accomplir à votre niveau de joueur, est de sélectionner l'une des trois phrases que l'on vous propose, afin d'entretenir la



▲ Il n'y a rien de plus plaisant que de zoner dans un jeu, sans avoir à se prendre la tête toutes les trente secondes.
▲ Les petites séquences vidéo sont de bonne qualité et les digits vocales relativement claires.
▲ La possibilité d'afficher le texte en même temps que les paroles.
▼ Les dialogues n'en finissent plus, et il faut être relativement patient pour ne pas foutre une tête à la minette.
▼ L'expression du visage de la femme ne correspond pas toujours à sa réponse. -C'est en anglais.

OUGH



Nick vous livre quelques conseils avant de débuter votre aventure avec cette créature de Jeri.

conversation. Sur ces trois choix, il n'y en a qu'un seul qui puisse satisfaire la belle. A vous de cerner sa personnalité et d'essayer de conclure. En guise d'aide, une fiche détaillée de chaque cliente vous est fournie avec le jeu. Ainsi, vous apprenez que Kellie est psychologue (aïe !), qu'elle n'aime pas l'humour grossier (ah, merde, fait chier !), qu'elle adore le rouge (ah !)... et plein de trucs hyper utiles. Selon le sujet abordé, vous saurez si vous êtes sur la bonne voie ou non en observant ses réactions à l'écran, mais surtout en écoutant attentivement le ton de sa voix. Si vous vous trompez, elle n'hésitera pas à vous remettre en place et à vous casser devant tout le monde. Décidément, toutes les mêmes !

Au fur et à mesure que la conversation se déroule (si tout va bien), vous parviendrez à l'inviter à dîner, en week-end... Plus vous irez loin, et plus les choses deviendront précises. Mais ne rêvez pas, la belle histoire se finira au lit, mais sans vous. En effet, Man Enough se veut sensuel, érotique, mais en aucun cas vulgaire et pornographique. Il s'agit plus, en fait, d'une relation caricaturale entre les deux sexes opposés que d'un plan drague ripoux et dénué de tout intérêt.

DANS TECHNIQUE, IL Y A TECH

Il existe deux phases distinctes dans le jeu : les phases statiques et les séquences vidéo. Toutes les actions interactives se passent en statique. C'est-à-dire que vous apercevez votre partenaire par l'intermédiaire d'une image digitalisée. Celle-ci change lorsqu'elle vous adresse la parole, mais à un rythme relativement lent.

Les phases vidéo, quant à elles, viennent s'intercaler entre les phases statiques. Il s'agit le plus souvent d'un petit film à l'intérieur d'une fenêtre vous tenant au courant d'un événement qui vient de se produire. Ainsi, vous verrez de temps à autre une vidéo de Jeri vous félicitant sur votre comportement, ou bien l'intervention d'une personne ou d'un objet, par exemple. Les autres séquences vidéo servent à résumer un événement ou un grand passage de l'histoire (comme un voyage, une randonnée en montagne). Vous êtes donc spectateur et ne pouvez rien faire d'autre que d'interrompre la séquence.

VRAIMENT SYMPA !

Bien qu'il s'agisse, au final, d'un jeu d'aventure, Man Enough va vous entraîner dans une grande histoire qui ne vous aura jamais paru aussi vraie. si certains lui reprocheront d'être "débile" et sans intérêt, d'autres, comme moi, y trouveront au contraire un soft super cool, sensuel et très divertissant.

Vous n'êtes pas -pour une fois- obligé de vous plonger dans d'épaisses documentations, dans une histoire abracadabrante ou encore dans des aventures inextricables. Non, il vous suffit de zoner devant votre écran et de converser le plus simplement du monde avec une personne, tout en gardant à l'esprit qu'il vous faut rester séduisant et courtois. Après une journée de boulot, c'est génial ! Et puis, rien ne vous empêche de sauvegarder n'importe où, au bout de dix minutes, grâce au menu et en utilisant le disque dur. Man Enough m'a donc bien séduit et il me tarde de venir à bout de ma deuxième vie et, par là-même, des deux CD-ROM ! Tout est possible, tout est réalisable, c'est le jeu de la vie !

LORD CASQUE NOIR



Yaou ! C'est parti pour un petit tour au septième ciel ! ... Et hop, on en profite pour placer une mini séquence filmée. La qualité n'est pas fantastique, mais reste parfaitement acceptable.



TSUNAMI VS SIERRA

Vous connaissez déjà la nouvelle société américaine Tsunami. Leurs intentions sont désormais on ne peut plus claires : concurrencer le géant Sierra, en s'implantant exactement sur le même créneau. La preuve ? Blue Force ne ressemble-t-il pas à Police Quest ? Ring World ne serait-il pas un remake de Space Quest, par hasard ? Alors, comme on est des petits malins, on a comparé Man Enough avec le dernier de Sierra : Larry 6. Ca alors ! Les scénarios se ressemblent comme deux gouttes d'eau, et comble de la coincidence, on retrouve une musique commune aux deux ! Le tout reste de savoir qui aurait bien pu pomper sur l'autre, vu que les deux softs sortent en même temps.

MICROCOSM

MEGASTAR joystick



Dernier petit bijou de l'éditeur anglais Psygnosis, Microcosm exploite à fond ce support d'avenir qu'est le CD-ROM : en voilà un shoot'em up qui a de la gueule !

Vous venez juste de régler son compte au premier boss du jeu. Alors qu'il tourne sur lui-même, vous devez tirer continuellement sur la boule au centre. Facile !



cd rom PC

Même s'il est marqué par de nombreuses influences (Blade Runner et Inner Space, pour les plus flagrantes), le scénario de Microcosm est plutôt bien ficelé. Dans un futur pas si lointain que cela, la planète Bodor est dominée par deux compagnies multinationales, Axiom et CyberTech. Celles-ci, avec le développement galopant de la technologie, ont largement dépassé le statut de simples corporations, pour devenir les principaux pouvoirs en place. Et bien sûr, nos deux trusts se livrent une guerre sans merci. Le chef scientifique de CyberTech, corrompu jusqu'à la moelle, a réussi à injecter à l'intérieur du corps du président de sa société, des robots ultra miniaturisés, alors que celui-ci était en principe hospitalisé pour une simple régénération des tissus. Ces virus électroniques sont bien sûr contrôlés par le président d'Axiom, qui compte ainsi surveiller et contrôler CyberTech de l'intérieur. Le plan aurait sans doute fonctionné, si le second de CyberTech n'avait découvert la fourberie ! En guise de réponse, il décide sur le champ d'envoyer dans le corps de son boss une autre machine, afin de neutraliser les robots parasites, ainsi que des bases placées en des points stratégiques. Et devinez qui a reçu l'insigne honneur de prendre les commandes de cette sonde à peine plus grosse qu'une tête d'épingle, hein ? Gagné, c'est vous ! En plus des parasites envoyés par Axiom, vous devrez lutter d'arrache-pied contre les défenses immunitaires du président : ce n'est pas gagné d'avance !

ÇA, C'EST DE L'INTRODUCTION !

Pour mieux plonger le joueur dans l'ambiance, Microcosm débute par une magnifique introduction, longue de cinq minutes. Combinant images de synthèse et scènes filmées, ce petit film n'a pas à rougir face aux superproductions américaines du même genre : certes la définition est encore un peu grossière, et la limitation du nombre de couleurs se fait sentir (normal, c'est du VGA 256 couleurs). Mais en clignant un peu des yeux ou en s'éloignant un tantinet de l'écran, on se croirait presque en train de mater Blade Runner à la télé ! Les décors futuristes sont magnifiques (des jets de vapeurs jaillissent des immeubles à l'architecture grandiose), les costumes réussis, les acteurs dans le ton, la bande sonore avant-gardiste à souhait, les voix digitalisées parfaitement synchrones : rien à dire, c'est du grand art.

VOYAGE AU PAYS DES GLOBULES ROUGES

Une fois lancé dans le corps du boss de CyberTech, par l'avant-bras droit, le jeu prend une toute autre tournure. Le personnage que vous incarnez doit se balader d'ar-

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS JOYSTICK
GRAPHISME : VGA

GRAPHISME	19
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	13

88%

LECTEUR SIMPLE VITESSE

OSM

tère en artère, afin de libérer les différents organes du contrôle des robots parasites qui l'ont envahi, en finissant par le cerveau. On s'aperçoit alors avec stupeur que Microcosm est en fait un bon vieux shoot'em up des familles. Ce n'est pas vous qui contrôlez les déplacements de la sonde : celle-ci avance coûte que coûte. Seule interaction possible : lorsque vous tombez sur un embranchement, c'est à vous de déterminer le chemin à suivre. Par contre, vous déplacez à l'écran un viseur et devez shooter les innombrables objets, naturels ou artificiels, qui vous foncent dessus, par devant et par derrière ! Ceux-ci sont extrêmement variés : globules blancs, caillots, virus (avec des pointes, façon SIDA), bombes, et j'en passe. Chaque type d'agresseur possède son mode de déplacement, et certains préfèrent attaquer en groupe... Comble de l'horreur : si vous ratez votre coup, le projectile ira heurter la paroi de l'artère, ce qui aura pour effet d'affaiblir, voire de tuer le propriétaire du corps dans lequel vous vous démenez ! Heureusement, de temps à autre, vous récupérerez des armes et des options pour votre sonde, comme des bombes détruisant tous les ennemis présents à l'écran, des armures...

A la fin de chaque section, un boss nettement plus coriace vous interdira le passage : il faudra analyser sa technique de combat pour en venir à bout.
Vos amis biologistes ont placé en des endroits clés, des bases miniatures où vous pourrez faire le plein d'énergie et choisir votre prochaine destination. L'accès à ces oasis fait d'ailleurs l'objet d'une autre phase de jeu assez étrange et indescriptible, mais nettement moins difficile que le reste. Parfois, votre vaisseau débouchera sur une cavité. Là aussi, le mode de combat est modifié. La principale différence vient du fait que votre sonde n'avance plus, et que vous devez simplement intercepter les objets qui vous foncent dessus, avant qu'ils ne vous atteignent. Cette fois-ci, le curseur reste centré au milieu de l'écran : c'est tout le décor qui défile quand vous déplacez le joystick.

- ▲ C'est pas tous les jours que vous admirerez des introductions comme celle-là !
- ▲ Les innombrables scènes cinématiques sont autant de petites merveilles.
- ▲ La réalisation du jeu proprement dit est elle aussi très réussie.
- ▼ Le jeu en lui-même n'est pas d'un intérêt transcendantal.



La base dans laquelle vous venez de pénétrer est un havre de paix, où vous pourrez recharger vos batteries et choisir votre prochaine destination.

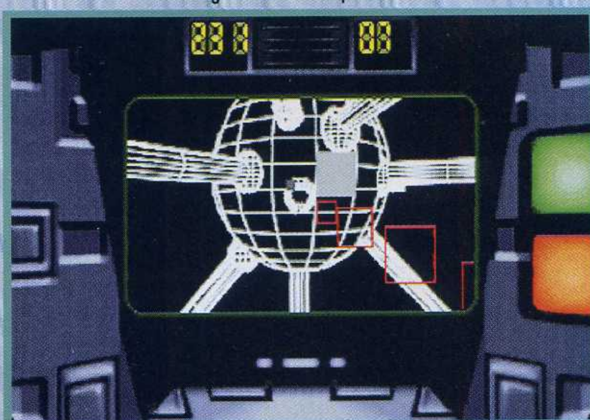
LES 4 PHASES D'ACTION



Le mode normal de jeu : vous ne déplacez que le viseur, en indiquant au moment opportun la direction à prendre. La sonde avance toute seule.



La sonde n'avance plus. Le viseur reste centré à l'écran : c'est tout le décor qui bouge au moindre déplacement.



Pour entrer dans la base, faites coïncider plusieurs fois les carrés rouges (que vous dirigez) avec les carrés gris.

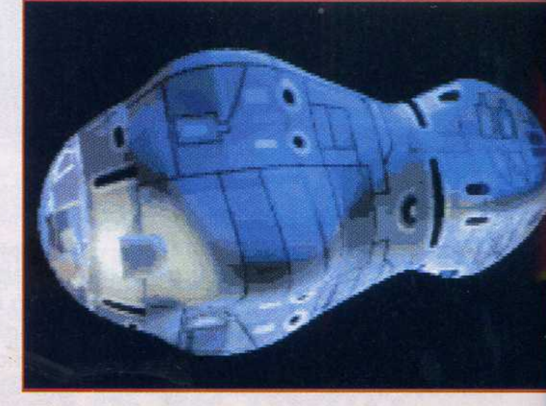


Cette fois-ci, la caméra est placée derrière la sonde. Identique au mode normal, si ce n'est que le vaisseau remplace le viseur.

MICROCOSM



Vue de l'extérieur, voilà à quoi ressemble la sonde à bord de laquelle vous êtes embarqué. A peine plus grosse qu'une tête d'épingle, elle est en revanche sur-armée.

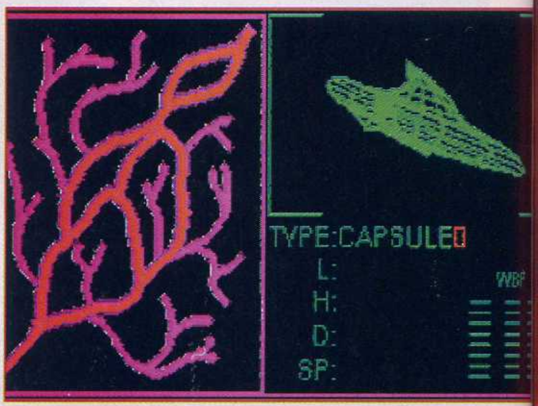


PLEIN LES YEUX ET LES OREILLES

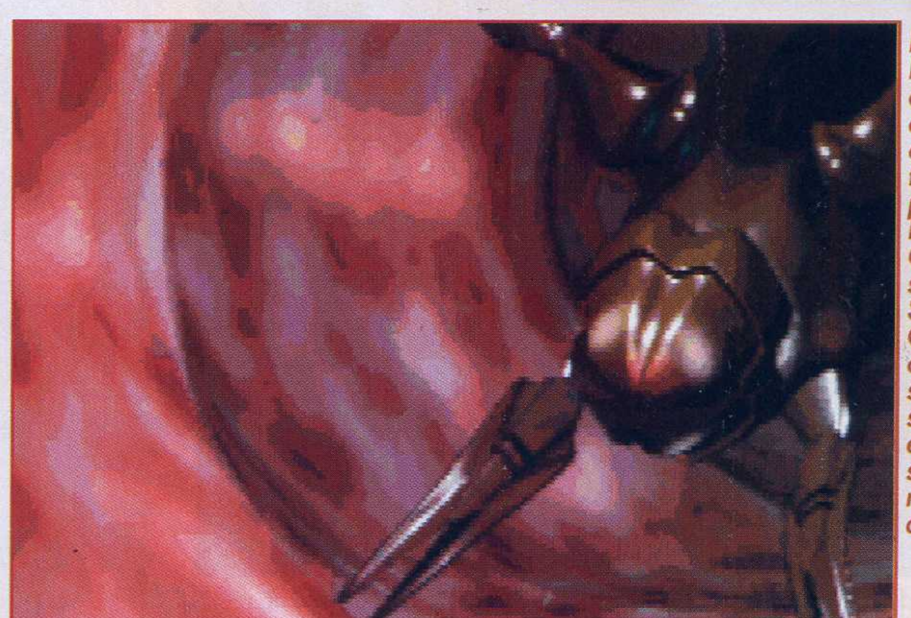
Comme tout le monde, je suppose que vous avez déjà eu l'occasion de voir à la télé ces images hallucinantes prises par caméra miniature glissée dans les méandres du corps d'un volontaire (j'espère !). Eh bien, les décors de Microcosm sont quasiment identiques, bien qu'ils évoluent d'un niveau à l'autre. L'animation de cet arrière-plan est impeccable, et l'impression de mouvement parfaitement rendue, surtout lors des bifurcations. Par-dessus est affiché un nombre incalculable de sprites, qui grossissent en s'approchant de vous. Là aussi, l'animation est impeccable, puisqu'en plus, les éléments sont tous animés (les globules tournent sur eux-mêmes...). Mais le plus impressionnant reste quand même les innombrables scènes cinématiques qui viennent ponctuer l'action. Ainsi, chaque événement (entrée ou sortie d'une artère, retour à la base...) donne lieu à une séquence entièrement modélisée et animée en 3D (sur Silicon Graphic, s'il vous plaît), avec de superbes mouvements de caméra, et des effets d'éclairage et de textures on ne peut plus spectaculaires ! Rien que pour cela, Microcosm vaut largement le détour. A côté d'une telle débauche d'effets, les bruitages paraissent un peu ternes, tout comme les musiques accompagnant les phases d'action (celles générées par la carte sonore). Par contre, les morceaux lus directement à partir du CD sont agréables, et sont évidemment d'une qualité sonore irréprochable. Ils ont d'ailleurs été composés par Rick Wakeman, l'un des membres fondateurs du célèbre groupe Yes.

Si l'on s'en tient à la réalisation, Microcosm est l'un des meilleurs jeux ayant vu le jour sur CD-ROM : les scènes cinématiques sont bluffantes, l'intro est extraordinaire, la bande sonore tient la route, les graphismes et les animations sont du meilleur effet. Par contre, le jeu en lui-même n'est pas si génial qu'on pourrait le penser au premier abord : il ne s'agit ni plus ni moins que d'un shoot'em up en 3D, assez peu varié qui plus est. A vous, donc, de faire la part des choses entre le fond et la forme.

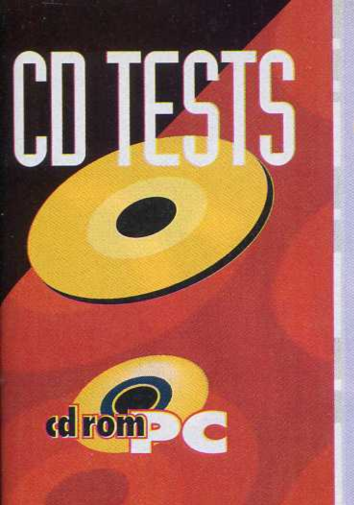
"150"



Votre radar a détecté un intrus, qui se dirige à grande vitesse vers le coeur de votre président ! Prenez-le en chasse, et faites lui la peau, avant qu'il ne soit trop tard.



Regardez la qualité des séquences cinématiques ponctuant le jeu. Calculées sur Silicon Graphics, ces scènes sont bien entendu superbement animées !



Nos amis les Goblins sont de retour dans une version cartoon et parlée du tonnerre. Ben dis donc, déjà que c'était bien, là on frôle le génie.



▲ Enfin un jeu de réflexion à la fois intelligent et rigolo, et qui, en plus, raconte une "bien belle histoire, comme on aimerait...".
▲ La réalisation est somptueuse.
▲ Les graphismes sont à mourir -style cartoon, mais à mourir quand même-, les animations impeccables, les bruitages déments, les voix en français... Que demander de plus ?
▼ Personnellement, je n'en vois pas...

La version CD d Goblins 3 est e tièrement parlée.Quand Blou ramasse un obj il l'en décrit l'uti sation possible.

GOBLINS 3

EDITEUR : COKTEL VISION
GENRE : REFLEXION
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
ERGONOMIE	16
DURÉE DE VIE	18
ORIGINALITÉ	15

90%

Quand on dit "jeux de réflexion", on pense généralement à des softs austères aux graphismes dépouillés... Ben on voit que vous n'avez pas vu la série des Goblins et surtout cet ultime volet. Jugez plutôt ! D'abord, Goblins 3 a un scénario et un univers original : c'est l'histoire d'un Goblin-reporter nommé Blount qui a dû braver tous les dangers pour rapporter un reportage exclu-lu-lu sur le Mystère du Labyrinthe de la Montagne de Foliandre. Au cours de son voyage, il rencontrera une charmante jeune princesse dont -évidemment- il tombera amoureux, mais également d'autres personnages qui l'aideront dans sa quête. Le principe du jeu est très simple. A chaque étape de son périple, Blount doit réaliser un objectif précis en utilisant les objets qu'il réussira à récupérer. Simple, non ?. Certaines énigmes nécessitent une coopération totale entre Blount et les bestioles qui l'accompagnent, et là tout est affaire de coordination puisqu'on peut diriger les deux personnages "en même temps". La résolution de chaque tableau implique une séquence d'actions parfois effrayante. Si le nombre des tableaux peut apparaître faible -on est quand même très très loin des 100 niveaux de Lemmings-, je vous garantis que le temps passé sur chacun d'eux vous convaincra de la difficulté de la chose. C'est parfois complètement tortueux, logique certes, mais quand même tortueux. Heureusement, un système de joker permet de ne pas bloquer pendant quinze ans sur le même tableau. Je passe sur l'interface, d'une simplicité enfantine, grâce à l'utilisation de la souris. Vous allez me dire "mais qu'y a-t-il de plus dans Goblins 3 ?". Ben voilà, comme au cinéma, c'est la mise en scène qui compte. Et là, Goblins surpasse de loin ses concurrents. L'ambiance est résolument cartoon, surtout grâce aux nombreuses animations intermédiaires. On se demande parfois si l'on n'est pas en train de regarder le cycle Tex Avery. Pendant le jeu, quand Blount fait une fausse manoeuvre ou même quand il ne fait rien du tout, les grimaces qu'il fait sont si drôles qu'on ne peut s'empêcher d'être mort de rire.



Les musiques et les bruitages sont également géniaux et ça fait tout chose d'entendre un Goblin grommeler. Comme en plus, ça n'arrête pas de causer "en français dans le texte", c'est presque le bonheur à l'état pur -ceci étant dit, si vous le désirez, vous pouvez aussi opter pour l'anglais, l'allemand, l'espagnol ou l'italien-. Non, vraiment, le bonheur !

CALOR

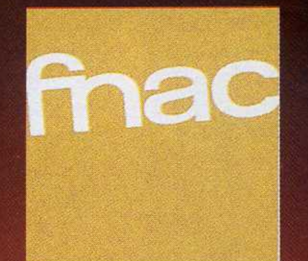
CD Vs. Disquette

Faut pas se leurrer, le jeu n'a pas complètement été refait en 3D Studio. Par contre, quelques animations supplémentaires ont été rajoutées, et ça n'en est que meilleur. Mais quand même, l'intérêt du CD réside dans la bande son. Je signale au passage que c'est un des rares jeux où ça cause en français. C'est-y pas cool, ça ?

Note d'adaptation : 13/20



Concours Litil Divil







Gremlin joue les Père Noël et Joystick fait les rennes et le traîneau. Une belle association qui réussira à faire gagner au plus malin et au plus chanceux d'entre vous, un Amiga CD32.

Après, pas de doute, le gagnant pourra faire le fier devant ses potes qui jouent encore sur ZX81, il parlera sans cesse de la beauté des graphismes de sa nouvelle bécane, de son lecteur CD-ROM quand même vachement plus puissant que ces ridicules lecteurs de disquettes, il n'hésitera pas à placer dans toutes les conversations que très peu de gens possèdent un Amiga CD32 en France et que, du coup, il fait partie de l'élite de la nation. Qu'il faut le laisser tranquille, qu'il (le fameux gagnant de ce concours, peut-être vous) est pressé parce qu'il a rendez-vous avec Mitterrand qui tient absolument à jouer à Litil divil, qu'il a pas que ça à foutre, qu'après il a un dîner avec le Pape, que Pierre Bellemare les rejoindra au café et qu'ensuite ils iront tous au ciné avec Adjani, Bernard Menez, Georges Bush et Bernard Tapie.

QUESTIONS

1- DANS LITIL DIVIL, LE PERSONNAGE PRINCIPAL DOIT RETROUVER :
A - Une pizza
B - Une clef
C - Une boîte de choucroute garnie

2 - LE PERSONNAGE DE LITIL DEVIL S'APPELLE :
A - Marcel
B - René
C - Mutt

3- LITIL DIVIL EST :
A - Une simulation de poterie
B - Une course de poney
C - Un nouveau genre de jeu, qui mélange l'aventure et l'action

4 - LE MAGNIFIQUE JEU LITIL DIVIL EST ÉDITÉ PAR :
A - Jean-Luc Lahaye Software
B - Gremlin
C - Le Fan Club de Michel Galabru

QUESTION SUBSIDIAIRE

Trouvez un slogan qui caractérise au mieux Litil Devil.



LES LOTS

1ER PRIX : UNE CONSOLE CD 32
2E PRIX : UN MAGNÉTOSCOPE
3E PRIX : UN LECTEUR DE CD-ROM DOUBLE VITESSE (valeur 3 000 F)
DU 4E AU 10E PRIX : UN TEE-SHIRT LITIL DEVIL
DU 11E AU 25E PRIX : UN POSTER LITIL DEVIL

ET VOICI ... LE REGLEMENT

1) GREMLIN et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 28 JANVIER 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de GREMLIN et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement, sur simple demande, à l'adresse du magazine ou dans les boîtes de ce jeu en vente à la FNAC
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 FEVRIER 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

B U L L E T I N R E P O N S E

Julien Lepers est mon ami, je suis champion, voici les bonnes réponses au concours :

A COMPLÉTER ET A RENVOYER A : CONCOURS LITIL DEVIL - JOYSTICK - 103, BD MAC-DONALD - 75019 PARIS

NOM : .... PRENOM : .... AGE : ....

ADRESSE : .... VILLE : .... CODE POSTAL : ....

Je possède un ordinateur : ❑ ATARI ❑ AMIGA ❑ PC ❑ CD-ROM ❑ AUTRE

REPONSE : 1 : A❑ B❑ C❑ 2 : A❑ B❑ C❑ 3 : A❑ B❑ C❑ 4 : A❑ B❑ C❑

REPONSE SUBSIDIAIRE : ....

...Vous croyez que *vous* avez passé une mauvaise journée!!

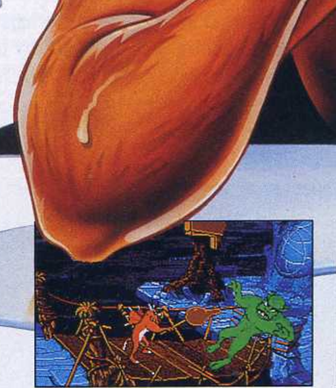
MUTT ne peut que marmonner et se plaindre alors que son avenir prend une tournure carrément diabolique. Les choses ne peuvent que se corser, *et c'est exactement ce qui se produit!*

Prenez part aux incroyables aventures de Mutt, le P'tit Diable, dans cette fabuleuse BANDE de DESSINS ANIMES, bourrée d'action, d'humour et d'énigmes.

Litil Divil™

Le temps s'écoule lentement dans l'enfer et l'assemblée du Grand Conseil approche.Celui qui tirera la plus courte paille devra entrer dans le Labyrinthe du Chaos et rapporter la MYSTIQUE PIZZA DE L'ABONDANCE. Chaque année, depuis des temps immémoriaux, quelqu'un part ainsi, en quête de gloire. Personne n'en est jamais revenu!

C'est Mutt qui tire la plus courte paille. Aux cris de "encore plus de pepperoni" et "sus aux anchois", notre héros s'enfonce dans le labyrinthe de la peur.

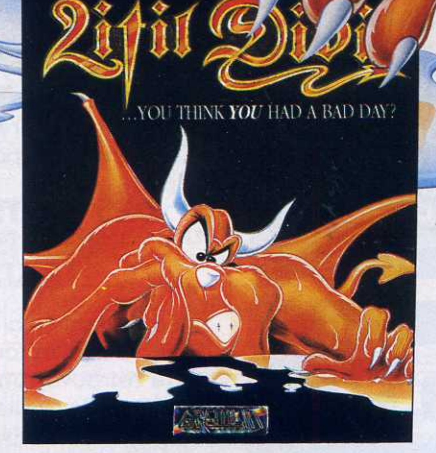






- Superbes animation et graphismes, clairement détaillés et de qualité supérieure.
- Effets sonores numérisés et choix de musique fabuleux.
- Cinq énormes niveaux, avec plus de 50 salles principales à explorer.
- Immense labyrinthe fait de tunnels dangereux, de pièges et de trésors.
- Les personnages les plus comiques et les plus originaux qui aient jamais été rassemblés dans un jeu.
- Toute une gamme d'enigmes, de problèmes, de criminels et d'adversaires.





a different kind of animal

TROLLS

On désespère de voir arriver des softs exploitant un tant soit peu les capacités de la CD32. Pour vous remonter le moral, voici donc ce test de Trolls, l'un des rares CD à échapper au naufrage.



Et hop ! Vous avez sauvé suffisamment de bébés Trolls, et le cochon ("Pigasus", quel humour !) vous emmène vers d'autres cieux.



EDITEUR : FLAIR
GENRE : ARCADE
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME 18
BRUITAGE 16
MUSIQUE 16
ANIMATION 16
MANIABILITÉ ...15
DURÉE DE VIE .15
ORIGINALITÉ....10

90%

Flair fait tout à l'envers ! Après nous avoir proposé Oscar, sous-titré Trolls 2, voici qu'ils ressortent aujourd'hui Trolls, premier du nom. En réalité, alors qu'Oscar était déjà en préparation, les programmeurs de Flair étaient à pied-d'oeuvre pour réaliser la version A1200 de Trolls. Le résultat de cette dernière étant assez satisfaisant, ils ont décidé de le ré-ré-adapter Trolls, cette fois-ci sur CD32. Bref, quelle que soit votre machine, vous n'échapperez pas à Flair !

DES PLATES-FORMES BIEN DANS LA TRADITION

Le scénario n'a bien sûr pas changé, vous avez toujours pour mission de retrouver un nombre variable de bébés Trolls détenus au sein d'immenses niveaux. Une fois le quota atteint, il ne vous reste plus qu'à trouver "l'arrêt de cochon" (sic) ou un porc ailé viendra vous chercher pour vous amener au niveau suivant. En tout, Trolls comporte sept mondes différents, décomposés chacun en quatre niveaux, pour un total de 28 tableaux, ce qui lui assure une durée de vie très confortable.

C'EST PAS TROLL, EH, CA ?

Vous le constatez, tout est pour l'instant identique aux précédentes versions de Trolls, c'est sur le plan de la réalisation que cette mouture CD apporte un réel plus.
Les graphismes, déjà superbes sur A1200, ont été encore rehaussés grâce à l'adjonction d'un plan supplémentaire en fond. Vous bénéficiez donc maintenant des décors où évolue votre troll en premier plan, puis de superbes dessins en deuxième plan, et des orifices dans ceux-ci laissent apparaître un troisième plan sous la forme de très jolis dégradés, le tout en 256 couleurs ! Naturellement, tout cela ne se déplace pas à la même vitesse, grâce à la présence d'un triple scrolling différentiel multidirectionnel ! Avouez qu'il est difficile de faire mieux. Malgré la présence de ces trois scrollings et de nombreux sprites, en mouvement simultanément, on ne constate jamais le moindre ralentissement, tout est parfaitement fluide. Bref, aussi bien du côté des graphismes que de celui de l'animation, tout est parfait. L'aspect sonore a également été soigné, avec de très jolies musiques CD, des thèmes différents venant se superposer aux bruitages (barrissements d'éléphants, rires de bébés, ainsi qu'onomatopées diverses) et digits vocales d'origine. Le tout donne un ensemble tonique, plein de pêche et d'entrain. On peut donc affirmer sans démagogie aucune que Trolls est une belle réussite, l'un des meilleurs jeux de plates-formes qu'il m'ait été donné de voir. Gageons qu'il préfigure des jeux que nous aurons l'occasion de voir sortir sur CD32 dans les mois à venir. Il était temps qu'un soft de cette qualité pointe le bout de ses pixels sur cette machine, espérons qu'il servira dorénavant d'exemple.

PINKY

- ▲ Les graphismes sont très beaux et très colorés.
- ▲ L'animation, sans être ultra rapide, ne souffre d'aucun ralentissement.
- ▲ L'ambiance sonore est géniale !
- ▼ Je ne trouve pas grand chose à reprocher au soft, peut-être Flair aurait-il pu se servir de l'immense capacité des CD, pour nous concocter encore plus de niveaux.

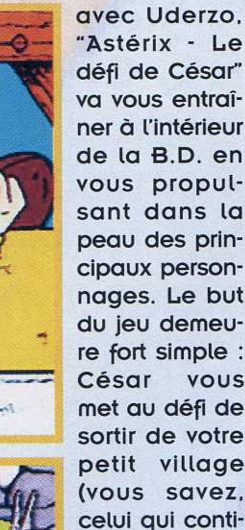


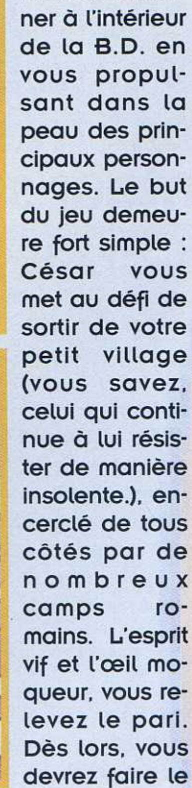
Philips CD-i

ASTERIX
LE DEFI DE CESAR

La plus célèbre des bandes dessinés débarque sur CDI. Entièrement conçue en collaboration étroite avec Uderzo, "Astérix - Le défi de César" va vous entraîner à l'intérieur de la B.D. en vous propulsant dans la peau des principaux personnages. Le but du jeu demeure fort simple : César vous met au défi de sortir de votre petit village (vous savez, celui qui continue à lui résister de manière insolente.), encerclé de tous côtés par de nombreux camps romains. L'esprit vif et l'œil moqueur, vous relevez le pari. Dès lors, vous devrez faire le tour de la Gaule et revenir avec un certain nombre d'objets, preuve irréfutable de votre réussite. Le jeu se joue sur un plateau de 54 cases et l'action se déroule toujours de manière interactive. Il est possible de jouer seul ou jusqu'à 5 participants, cette dernière solution étant bien évidemment la plus attractive. Vous retrouverez dans ce programme la fabuleuse ambiance de la bande dessinée et l'humour cinglant qui vous aura tant fait rire. Ce soft qui s'adresse à toute la famille peut être considéré sur certains points comme un programme éducatif. Nous avons donc limité volontairement ce test à une demi-page, mais ne vous y trompez pas ! Astérix est un excellent programme qui enchantera aussi bien les enfants que les parents. Une grande réussite.

LORD CASQUE AILÉ





EDITEUR : PHILIPS
GENRE : SOCIETE
NOTICE VF : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISME 19
BRUITAGE 19
MUSIQUE 15
ANIMATION 13
ERGONOMIE 17
DURÉE DE VIE . 15
ORIGINALITÉ ... 15

90%

▲ Un jeu drôle qui respecte bien l'esprit de la célèbre bande dessinée.
▲ Les graphismes sont superbes.
▲ Les voix collent parfaitement aux personnages.

HELL CAB

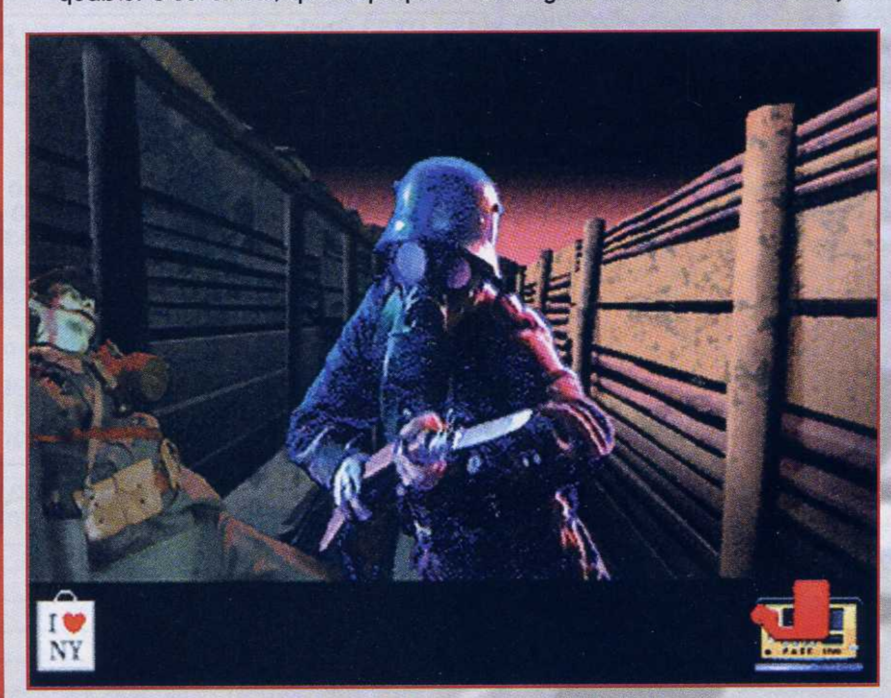


Des graphismes à tomber par terre, et un scénario d'une grande originalité, desservi par une liberté de mouvement très limitée et une lenteur sans précédent.

Ah, enfin ! Les très grands programmeurs du monde très fermé d'Apple daignent bien regarder du côté des compatibles PC. Pourquoi "les très grands" ? Parce qu'il faut bien le reconnaître, les mecs qui conçoivent des softs Macintosh, travaillent d'une manière tout à fait remarquable. C'est si vrai, que la propreté de la programmation et la beauté du design de certains produits, parviennent à vous faire douter des capacité de votre PC. Pourtant, la résolution est la même sur le papier, tout comme le nombre de couleurs (256). Et c'est Hell Cab qui nous permet de le vérifier, avec des écrans identiques d'une machine à l'autre, mais quels écrans ! Personnellement, je serais graphiste PC, je n'oserais même pas le dire, je me ferais tout petit petit...

UN TAXI POUR L'ENFER

Mais j'en conviens, une myriade de superbes pages d'écran ne suffisent pas à faire un excellent jeu d'aventure. Justement, Hell Cab est également un excellent jeu d'aventure, avec une floppée de rebondissements et une présentation des événements aussi artistique que surprenante ; car c'est là que réside tout l'intérêt d'Hell Cab : l'effet de surprise. Vous débarquez à l'aéroport de John Fidgerald Kennedy, en bon touriste que vous êtes, lorsqu'un "cab man" (un chauffeur de taxi) vous saute sur le poil en vous vantant la grande valeur de ses services. Vous ne l'écoutez pas et préférez retirer de l'argent liquide de la machine à sous... Et puis, après tout, il va bien vous le falloir, ce taxi, non ? Vous décidez finalement de suivre l'intrigant personnage... C'est là que ça se complique. Cet homme n'est autre que le serviteur du diable, et il a pour mission de ramener une âme pure à son maître, et par manque de chance, cela tombe sur vous. Au terme de la course, vous vous rendez compte qu'il vous manque de l'argent et le chauffeur vous demande de remplir un questionnaire en guise de dédommagement. Vous remplissez le papier et signez vous-même à l'emplacement réservé. Vous voilà désormais lié au Taxi de l'enfer, comme Laurel et Hardy. En clair, vous ne pourrez aller que là où le taxi décidera de vous emmener, le but étant de ne jamais succomber aux tentations du mal, ou plus précisément, de conserver du mieux que possible vos points d'âmes et vos points de vie... C'est maintenant parti de surprise en surprise, avec des voyages dans le temps (Jurassic, Rome antique...), des séquences Quicktime (équivalent de Video for Windows)... Bref, vous allez en voir de toutes les couleurs. Comme la plupart des jeux de ce type, les déplacements s'effectuent image par image et le



La troisième épreuve se déroule dans une tranchée de la première Guerre mondiale. Les affrontements au corps à corps y seront nombreux.

cd rom PC

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE GROUP
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS
SON : GÉRÉ PAR WINDOWS
GRAPHISME : SVGA

GRAPHISME	19
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	11
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	18

79%

NE FONCTIONNE QUE SOUS WINDOWS PC, 256 COULEURS, 3 MO DE RAM
EXISTE SUR MAC



curseur change de forme, suivant que l'endroit où vous cliquez est valide ou non. Vous disposez également d'un inventaire, en l'occurrence un sac, contenant les objets ramassés. Le Soul o mètre, quant à lui, vous renseignera sur votre état d'âme et de santé. En déplaçant la souris vers le haut, vous verrez apparaître un menu déroulant, vous invitant à sauver ou bien à reprendre une partie en cours.
A l'instar des graphismes, les sons sont d'un réalisme saisissant, malgré une certaine lenteur de chargement



Les détails sont si petits et si nombreux, que l'on a parfois du mal à croire qu'il s'agit d'images en 256 couleurs... et pourtant !

C'EST BEAU, MAIS C'EST LENT

Ce produit est en tout point identique à la version MAC, et pour cause, le soft a été développé sous un langage "Lingo", lui même inclus dans un environnement de création de présentation Multimédia : Macromind Director sous Mac. Le résultat, c'est que l'on se trouve lié tout au long du jeu par une foule de contraintes (impossible de faire ce que l'on veut comme dans n'importe quel jeu d'aventure), et c'est d'une lenteur à mourir. A titre d'info, j'ai testé le programme sur un 486DX2 66MHZ, avec un CD double vitesse et il faut attendre parfois plus de 10 secondes entre chaque image. Du délire ! En plus, ils vendent ça une fortune, les enfoirés... 790 balles ! On croit rêver... Si les utilisateurs Mac ont l'habitude de raquer de telles sommes, il faudra revoir les prix à la baisse sur PC, hein Pepe ? Allez... Au revoir !

LORD CASQUE NOIR



Une partie de l'action se passe dans l'"Empire State Building, l'une des plus célèbres tour de Manhattan.

- ▲ Des graphismes d'une beauté sans précédent. On reconnaît bien là, la touche du design propre au Macintosh.
- ▲ Le tout est enveloppé d'une ambiance d'enfer et d'un scénario délirant.
- ▲ Une grande balade interactive, où l'on est plus souvent spectateur qu'acteur... ça repose un peu !
- ▼ Une lenteur d'animation inexplicable.
- ▼ Le soft est très gourmand en ressource, et mieux vaut posséder un 486 (4 Mega minimum).
- ▼ La durée de vie paraît assez courte.

UN P'TIT COUP D'OEIL



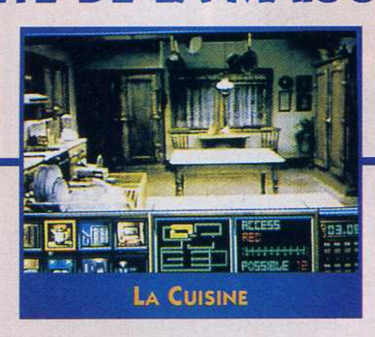


Un voyage chez les gladiateurs, ça vous dit ? De toute façon, vous n'avez plus le choix, c'est le taxi qui vous y emmène d'office. Le programme ne permet que des actions très limitées, et l'on est plus souvent spectateur qu'acteur. Les seules phases réellement interactives sont les combats : vous pouvez bouger un tant soit peu votre épée avec l'aide de la souris.

Le saviez-vous ? New York est la ville la plus peuplée des Etats-Unis avec près de 8 millions d'habitants, mais c'est aussi celle qui compte le plus de taxis : 10 taxis pour une voiture particulière ! La raison en est pourtant fort simple : il est strictement interdit de stationner dans la ville, sous peine d' enlèvement immédiat. Le métro ressemblant plus à une poubelle qu'à autre chose, et les parkings privés restant hors de prix, les "cabs" se disputent la surface de "Big Apple" (pourquoi ce nom ? Personne ne le sait vraiment), en pratiquant les prix les plus bas possible. Cela ne résout en rien le problème de trouver un taxi : lorsque vous en avez besoin, ils sont tous pleins...

VISITE DE LA MAISON DES MARTIN


LE SALON


LA CUISINE


L'ENTRÉE


LE PREMIER COULOIR



On n'avait pas innové autant depuis... pfff, et encore. J'en ai rêvé, la 3DO l'a fait.





Le film est de bien meilleure qualité que celui de Mad Dog. L'animation est à peine saccadé avec plus de 15 images secondes et ce, malgré l'absence de processeur MPEG (carte Full Motion en option).

On était persuadé que la vidéo allait révolutionner le jeu, mais on ne savait pas encore comment. Eh bien, Night Trap nous fournit un avant-goût de la réponse, avec un concept plus qu'original et une interactivité très poussée.

UNE SALE HISTOIRE, SOMME TOUTE

Le S.C.A.T. est sur une sale affaire. Il soupçonne la présence d'envahisseurs près d'un petit lac situé à côté de la maison des Martin. Le rôle du Special Control Attack Team est pourtant simple : éliminer tous ces êtres étranges avant que la population ne s'apercoive de quoi que ce soit. Une équipe est alors détachée dans la maison des Martin, où un groupe de jeunes s'apprête à passer le week-end.
Or, les Martin viennent justement d'équiper leur demeure de tout un mécanisme de trappes destiné à capturer d'éventuels voleurs pendant leur absence. Une chance incroyable ! Le Commandant Simms du S.C.A.T et ses hommes n'ont plus qu'à équiper les huit pièces principales de caméras vidéo. Votre rôle consiste à surveiller ces huit endroits et à déclencher les différents pièges lorsque vous repérez un intrus. Seulement voilà, l'alarme des fameuses trappes ne fonctionne qu'avec un code de couleurs que n'importe qui peut changer. Il vous faudra alors écouter tout ce qui se dit dans la maison, pour intercepter les personnes projetant de modifier le code.



EDITEUR : DIGITAL PICTURES
GENRE : ACTION INTERACTIVE
NOTICE VO : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : 3 DO
NOMBRE CD : 2
JOYPAD

GRAPHISME 17
BRUITAGE 19
MUSIQUE 17
QUALITÉ DU FILM .18
MANIABILITÉ ..18
DURÉE DE VIE .19
ORIGINALITÉ ...20



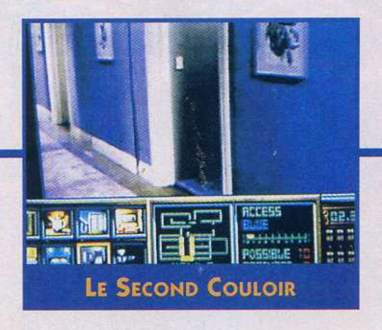
EXISTE AUSSI SUR MEGA-CD



Le film se déroule dans toutes les pièces à la fois. A vous de déterminer le moment et l'endroit où vous devrez être pour entendre les changement de code.



Au secours, les Aliens s'emparent de la créature de rêve... Ramenez-la moi les gars... Hep, toi là ! J'te file cent balles si tu m'la ramènes... Hep, Hep... Trop tard !



Le Second Couloir



La Salle de Bain



La Chambre



L'Extérieur

Les 3 premières minutes
0'05" - Hall d'entrée
0'25" - Salon
0'33" - Chambre
0'38" - Salle de bain
0'48" - Salle de bain
1'00" - Salon
1'22" - Cuisine
1'34" - Hall d'entrée
3'10" - Premier couloir
3'20" - Chambre
3'29" - Salon
3'40" - Premier couloir
3'45" - À l'extérieur
4'01" - Démerdez-vous
Un dernier indice
le premier changement de code à lieu dans l'Entrée à 5'40".
Ne le ratez pas !

LE PREMIER FILM VRAIMENT INTERACTIF

Le film de Night Trap se déroule en temps réel. C'est-à-dire que lorsqu'il se passe quelque chose dans la cuisine, il peut aussi s'en passer dans le salon, dehors... Ainsi, si vous apercevez Corinne la Coquine se dirigeant de la salle de bain vers la chambre et que vous activez rapidement la caméra de cette pièce, vous y verrez Corinne en train d'y entrer. C'est génial. Le problème, c'est qu'il se passe toujours plein de trucs et que l'on ne peut pas être partout à la fois. Vous devez donc zapper le plus possible et noter, à la seconde près, les endroits où les Aliens apparaissent.
Une barre verte située en bas, à droite de l'écran, vous indique le taux de réussite de la capture. Admettons qu'un Alien soit dans la cuisine et que, par le plus grand hasard, vous regardiez justement ladite cuisine. La barre deviendra rouge pendant une ou deux secondes, vous signalant qu'il vous faut déclencher la trappe. Chaque envahisseur manqué réduit vos chances de sauver les cinq jeunes. Autant vous dire qu'il est carrément impossible d'y parvenir seul, tant les possibilités sont nombreuses. Lorsque l'on connaît la solution, le film ne dure que 25 minutes d'un bout à l'autre, mais c'est en fait plus de 2 heures de vidéo que contiennent les deux CD. Comme vous pouvez le constater, Night Trap est un produit ultra novateur, et sa durée de vie dépasse largement la moitié de l'année. Il subsiste pourtant quelques petits défauts gênants : pas de sauvegarde et impossibilité totale d'écourter le générique de début ou de fin. C'est ultra agaçant !
Bref, on n'aime ou on n'aime pas, mais c'est vraiment révolutionnaire.

LORD CASQUE NOIR

MEGASTAR joystick

Pour passer d'une pièce à une autre, rien de plus simple. Il suffit d'activer la caméra de la pièce concernée en cliquant sur l'icône la représentant.



Et hop ! un envahisseur pris au piège. Ces derniers paraissent tout droit sortie d'une série Z tan[t] leur démarche est ridicule. En revanche, le reste des acteurs s'en tire plutôt bien. On peut même y apercevoir la greluche de la série télévisée "Arnold et Willy" : Dana Plato.

- ▲ Plus original que ça, tu meurs !
- ▲ Sans atteindre la perfection du Full Motion, la vidéo est de grande qualité.
- ▲ Le son est à pleurer de bonheur.
- ▼ Il est pratiquement impossible de finir le jeu tout seul
- ▼ Dommage que les dialogues soient en anglais (Qui sait ! Lors de l'importation officielle de la 3DO, nous aurons peut-être le droit à une réédition en V. F. ?).

3DO

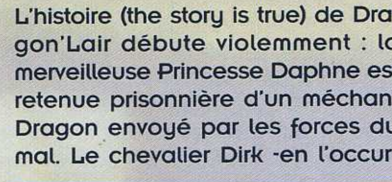
Dragon's

C'est beau, c'est bien fait, mais c'est toujours aussi inintéressant. Enfin, il y en a qui aiment...

...ule la version MPEG du ... est à même de rivaliser ...ec la 3DO. Malheureuse...ent, les temps d'accès ...nt bien plus lents, et la ...écision trop approximati... des commandes le rend ...ouable, ou presque.



On pourrait croire que la 3DO est équipée d'une carte Full Motion Video, tant la qualité du dessin animé est surprenante.



L'histoire (the story is true) de Dragon'Lair débute violemment : la merveilleuse Princesse Daphne est retenue prisonnière d'un méchant Dragon envoyé par les forces du mal. Le chevalier Dirk -en l'occurrence vous- se lance immédiatement à sa recherche en prenant soin d'emporter avec lui son épée favorite : Gwendoline. Voilà donc ce cher Dirk bien déterminé à tuer la splendide Daphne, pour vous marier avec le Dragon. Mais non, c'est le contraire bien sûr. Il faut tuer le Dragon et libérer la princesse. Ah, c'est tout de suite mieux comme ça.

UNE B.D. INTERACTIVE

Vous n'ignorez sûrement pas, depuis le temps qu'on le teste sur diverses bécanes, que Dragon's Lair n'est autre que l'adaptation d'un jeu de café utilisant la technologie du disque laser (CDV). De part le concept même du produit, l'action se résume à une combinaison de mouvements, qu'il faut déclencher à des moments très précis. Dès lors que vous réussissez votre coup, la 3DO enchaîne sur la séquence suivante (the next stage of your mother). Si au contraire vous n'y parvenez pas, vous crevez dans d'atroces douleurs, jusqu'à l'épuisement total des vies. Le jeu (the fucking game) comporte 26 scènes différentes, d'une durée oscillant entre 5 et 30 secondes. C'est peut-être pas grand chose, mais je vous assure qu'il s'en passe, en 5 secondes. Vous aurez le temps de vous prendre des



Ne vous laissez pas surprendre par ces saletés de serpents. Dans ce tableau, vous devez sortir votre épée deux fois et vous diriger vers la gauche. Dirk montera tout seul à la corde.

EDITEUR : READY SOFT
GENRE : ACTION
NOTICE VO : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	5
INTERET	7
ORIGINALITÉ	5

68%

- ▲ La qualité de la vidéo est relativement correcte.
- ▲ Les bruitages sont vraiment fabuleux.
- ▼ Les actions sont hyper imprécises.
- ▼ Les temps d'accès rendent le jeu pénible.





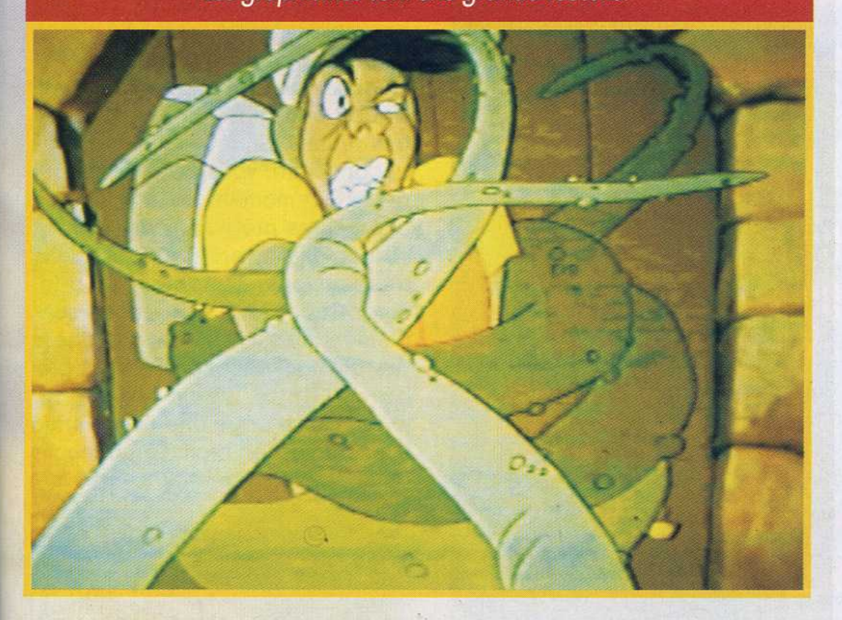
pierres sur la tronche (on your big face), de mourir étouffé ou calciné (totally burned)... Bref, de voir périr votre race comme un vieux chien du Bronx (to crever ta race like an old clebs lost in the very dangerous area).

DU POUR ET DU CONTRE

Là où les programmeurs de Ready Soft ont fait fort, c'est au niveau de la réalisation du produit. Tout d'abord, le jeu est en overscan (plein-écran), ce qui est exceptionnel compte tenu de l'absence de processeur Full Motion. Qui peut le moins peut le plus, l'animation est suffisamment rapide pour que l'on puisse la comparer à celle de la version originelle.
Malheureusement, la partie maniabilité a complètement été ratée, à tel point qu'il est parfois impossible de refaire deux fois de suite la même action. Mais bon, passons. S'il faut refaire dix fois le truc, on le refera dix fois. Eh bien, sans moi les amis : chaque fois que l'on perd, la 3DO affiche pendant trois secondes une superbe phrase vous informant du nombre de vie qu'il vous reste. Trois secondes c'est énorme, surtout lorsque l'action qui suit ne risque de durer guère plus. Entre le temps de la phrase, les effets de fondu vidéo et le temps de chargement, on passe plus de temps à attendre qu'à jouer. Dragon's Lair n'est déjà pas très intéressant...
Mais que dire devant une telle beauté. Les dessins de Don Bluth sont une vraie merveille, les bruitages complètement géniaux... Quel dommage ! Enfin, Dragon's Lair reste de toute façon Dragon's Lair, et seuls les fanatiques de la série pourront y trouver un véritable intérêt.

LORD CASQUE NOIR

Les graphismes sont une grande réussite.



Dommage que vous ne puissiez entendre les bruitages... C'est tout simplement remarquable.



BATTLE CHESS





On ne présente plus le fameux Battle Chess. De par sa conception révolutionnaire, ce soft avait fait l'effet d'une véritable bombe dans le milieu informatique, il y a quelques années. Le jeu le plus sérieux du monde venait d'être tourné en dérision. Les pièces, de forme très humaine, se déplaçaient comme vous et moi et les prises s'accompagnaient de furieuses batailles truffées de gags. Les joueurs pros ne voyaient d'ailleurs pas toujours ça d'un très bon oeil, d'autant plus que "l'intelligence" de l'algorithme laissait à désirer.

Porté tout d'abord sur ST, Amiga puis PC floppy, CD-ROM et maintenant 3DO, le jeu d'Interplay fait quelques progrès à chaque fois, mais on est encore loin de la perfection.

EGAL A LUI-MEME...

Tout d'abord, le programme est assez lent. Serait-ce dû au poids des armures ? Toujours est-il que vous disposerez de pas mal de temps pour réfléchir. Ensuite, si les combats sont extrêmement drôles, ils n'en restent pas moins identiques d'une partie à l'autre (dans un contexte similaire). Voilà qui finit par devenir lassant et, a fortiori, beaucoup moins drôle, forcément ! Enfin, les animations ne sont pas très détaillées et les graphismes demeurent identiques à ceux du PC. Au vu de toutes les belles choses que l'on nous promet depuis le début de la 3DO, on ne peut que regretter l'inexploitation des fabuleuses capacités de cette dernière. Avec une telle puissance, je pensais que l'on allait voir des pièces se "morpher", des rendus en 16 millions de couleurs avec des textures de la mort..., bref, se prendre une grande claque dans la trogne. En lieu et place de tout cela, on a droit à quelques gros plans dénués d'intérêt, ils ne se sont pas trop foulés, les bougres.

Cela dit, Battle Chess reste un soft globalement positif. Les débutants y trouveront une manière élégante de prendre contact avec l'un des jeux les plus intéressants de l'histoire de l'homme, mais également l'un des plus austères. Une barre de menu libère l'accès à quelques options indispensables (nombre de joueurs, niveau de difficulté, retour en arrière, suggestion de coups...), mais aussi à un plateau en 2D. Quoique l'on en dise, c'est dans cette vue de haut que le soft reste le plus jouable, avec une visibilité parfaite et l'aspect "loufoque" en moins. Malheureusement, la puissance du programme se trouve à des années lumière d'un soft comme ChessMaster 4000 Turbo, ce qui le rend sans grand intérêt auprès des amateurs chevronnés (je vous rassure, ce n'est pas moi qui le dis).

Chaque partie et chaque événement se voit accompagnés de musiques baroques et de bruitages très réussis. Si cette dernière vous déconcentre, vous pourrez la couper à tout moment de la partie. Là encore, les programmeurs se sont contentés de reprendre les digits des versions existantes, en y incluant quelques séquences supplémentaires. M'enfin, Battle Chess devrait malgré tout satisfaire la plupart d'entre vous, même si, lorsqu'on se paye une console à 6 000 F, on est en droit d'en attendre davantage...

LORD CASQUE NOIR

▲ Malgré sa conception ancienne, Battle Chess reste un jeu plaisant.
▲ Les musiques et les bruitages sont d'assez bonne qualité.
En comparaison avec les autres versions, il y a des zoom sur les actions.
▼ Le niveau du soft est assez faible.
▼ Hormis les quelques "plus", le soft ne profite pas du tout de la puissance de la machine.



REMARQUES
ISTE AUSSI SUR PC_CD ROM

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ECHEC
NOTICE VO : --
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTROLE : JOYSTICK

GRAPHISME	13
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	16
INTERÊT	16
ORIGINALITÉ	10

77%

VU ET DISPO CHEZ VOLUSIA

ECOUTEZ RTL

CHAQUE SAMEDI À 18H35



avec Billie et Christophe Nicolas

◆ L'actualité de la semaine ◆

● Tous les trucs ●

▲ Les nouveautés en avant-première ▲

■ Les tests de jeux ■

RTL

joystick

FREQUENCE RTL en FM

NORMANDIE
Alençon : 105.1
Caen : 105.0
Le Havre : 104.3
Rouen : 104.5

BRETAGNE
Brest : 104.3
Lorient : 104.3
Quimper : 104.3
Rennes : 104.3
Saint-Malo : 101.6
Vannes : 104.3

PAYS DE LOIRE
Angers : 104.3
Cholet : 104.3
La Baule : 104.3
Le Mans : 104.3
Nantes : 104.3
Sables d'olonne : 104.3
saint-Nazaire : 104.3
Saumur : 104.3

CENTRE
Blois : 103.6
Châteauroux : 104.1
Orléans : 104.3
St Amand Montrond : 104.3
Tours : 104.0

POITOU CHARENTES
Angoulême : 106.2
Chatellerault : 101.3
La Rochelle : 104.3
Niort : 106.0
Parthenay : 99.8
Poitiers : 104.3
Royan : 104.9
Saintes : 105.9

AUVERGNE LIMOUSIN
Aurillac : 104.5
Brive : 100 .5
Clermont-Ferrand : 104.3
Guéret : 101.5
Le Puy : 102.3
Limoges : 104.3
Montluçon : 104.1
Moulins : 103.0
Tulle : 106.4
Vichy : 92.9

AQUITAINE
Arcachon : 103.1
Bayonne : 105.1
Bergerac : 103.8
Biarritz : 105.1
Bordeaux : 105.1
SDax : 102.8
pau : 106.3
Orthez : 105.1

MIDI-PYRÉNÉES
Albi : 101.7
Auch : 97.3
Castres : 98.8
Lourdes : 102.9
Montauban : 102.6
Rodez : 101.5
Tarbes : 102.9
Toulouse : 103.9

PARIS : 104.3

NORD-PAS-DE-CALAIS PICARDIE
Abbeville : 104.1
Amiens : 104.3
Arras : 106.3
Avesne/Helpe : 103.3
Beauvais : 93.0
Cambrai : 92.1
Chateau-Thierry : 104.2
Compiègne : 104.5
Hirson : 98.5
Lille : 93.0
Peronne : 104.3
Roubais : 93.0
Soisson : 104.3
Tourcoing : 93.0
Valenciennes : 95.5

CHAMPAGNE - ARDENNES
Chalo sur Marne : 93.1
Charleville : 103.4
Chaumont : 101.2
Epernay : 93.4
Reims : 104.4
Saint-Dizier : 103.9
Sedan : 100.4
Troyes : 104.2
Vitry le François : 94.6

Alsace - Lorraine
Lunéville : 105.1
metz : 104.8
Nancy : 105.1
Pont à Mousson : 105.1
Strasbourg : 105.7
Toul : 105.1

BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ
Belfort : 103.2
Besançon : 104.0
Dijon : 104.2
Le Creusot : 105.7
Nevers : 102.3
Sens : 105.7

RHONE - ALPES
Chambéry : 97.0
Grenoble : 97.4
Lyon : 105.0
Saint-Etienne : 105.1

PROVENCE-ALPES COTE D'AZUR
Aix-en-Provence : 101.4
Briançon : 106.9
Cannes : 97.4
Embrun : 97.7
Gap : 102.7
Marseille : 101.4
Nice : 97.4
Toulon : 100.4

LANGUEDOC-ROUSSILLON
Carcassone : 102.6
Montpellier : 106.8

CORSE
Ajaccio : 106.0
Bastia : 90.8

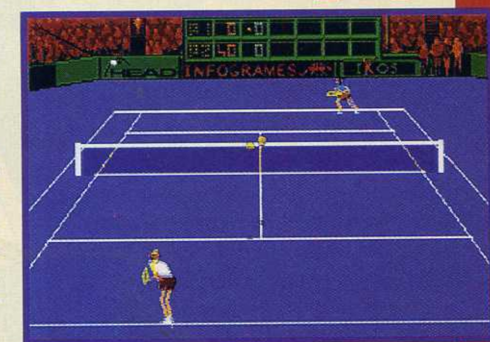
EN BREF

ADVANTAGE TENNIS

EDITEUR : INFOGRAMES
78%
NOTE D'ADAPTATION 05/20

Fort de son expérience avec le CDI, Infogrames délaisse peu à peu les disquettes pour consacrer sa production au CD-ROM. En attendant la sortie de softs comme Liberty Race, conçu dès le départ pour le CD, le Tatou nous propose une version étendue de l'un de ses anciens hits : Advantage Tennis. Vous partez à la 100e place du classement de l'ATP avec la ferme intention de devenir le maître incontesté de la raquette (et non du raquette). La conception globale du programme reste en tout point identique à la version floppy, testée dans le numéro 22 de Joystick, cette merveille avait tout de même obtenu la note de 92 %, euh non, 50 %, pardon ! Quoique... En fait, notre ami Cyrille avait collé les deux notes au soft en expliquant que si vous aimiez les jeux d'arcade, c'était génial, mais que si au contraire vous étiez un fan de tennis, vous risquiez d'être déçu, ne serait-ce que par le manque de réalisme. Eh bien, le programme n'a pas évolué pour un rond et je partage entièrement l'avis précédent. Seule véritable innovation : les musiques jouées directement à partir du CD. A moins que vous ne connaissiez pas encore la version floppy, Advantage Tennis ne présente pas le moindre intérêt, et la réalisation du produit commence quelque peu à dater. Espérons que les futures adaptations soient plus attractives...

cd rom PC



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Eh ben voilà, c'est reparti ! Tout comme Sensible Soccer, Nigel Mansell n'apporte pratiquement rien de plus que la version Amiga testée par Lord Casque Noir dans Joystick 32. Les musiques qui accompagnent l'intro et les menus sont de qualité CD, donc infiniment supérieures à leurs prédécesseurs, mais c'est tout ce que l'on constate de nouveau. Au moins, Sensible Soccer avait l'énorme avantage d'être un très bon jeu à l'origine, il en va tout autrement de celui-ci. La gestion des trajectoires est déficiente (la voiture prend presque les virages toute seule), et les graphismes sont en 32 couleurs. Seule l'animation, rapide, tire son épingle (à cheveux) du jeu. Si les éditeurs continuent dans cette voie, il y a des chances que nous voyons bientôt la CD32 disparaître prématurément, alors, réagissez, Messieurs ! Le meilleur jeu de courses de F1 sur CD32 (qui n'en compte qu'un) !

AMIGA CD32

EDITEUR : GREMLIN
80%
NOTE D'ADAPTATION 01/20

SENSIBLE SOCCER



Non, non et non ! Assez de ces softs CD32 qui nous parviennent strictement identiques à leurs équivalents Amiga. C'est hélas le cas de ce Sensible Soccer, qu'on différencie à grand peine du logiciel sorti il y a un an sur les bécanes Commodore. On aurait pu au moins espérer, comme pour Zool ou Sleepwalker, une version A1200 en 256 couleurs transposée sur CD. Que nenni ! Renegade a pensé que la version "classique" suffirait amplement à contenter les pigeons, pardon, les possesseurs de CD32. Comble de l'escroquerie, certaines fonctions de la version Amiga, comme le choix de la couleur de peau ou de cheveux des joueurs, ne sont même plus présents ! Et ce n'est pas la musique CD d'introduction, qui suffira à faire remonter cet oiseau-là dans notre estime, même si elle est d'assez bonne qualité. Le meilleur jeu de foot sur CD32 (qui n'en compte qu'un) !



EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
87%
NOTE D'ADAPTATION 01/20

HUMANS

Si je débute mon test par un truc du genre "l'erreur est Humans", j'en connais qui vont vouloir ma peau. En plus, il faut avouer que le jeu n'est pas dénué d'intérêt, loin de là. Alors, pourquoi tant de haine ? Allez savoir !... Pour être tout à fait franc, cette "compilation" de Humans 1 et 2 ne profite absolument pas des fabuleuses capacités du compact disque. C'est si vrai, que le programme, lors de l'installation, s'installe intégralement sur le disque dur. Il va donc sans dire que si vous possédez déjà la version floppy, Humans CD-ROM n'est pas fait pour vous. Si, au contraire, vous aimez le jeu (somme toute très bon) et que vous désirez l'acquérir, alors pourquoi ne pas l'acheter en CD ? Et pourquoi pas après tout, c'est plus sympa qu'une disquette, non ?

cd rom PC



EDITEUR : GAMETEK
85%

EN BREF

JURASSIC PARK



cd rom PC

Vous connaissez forcément Jurassic Park, que ce soit pour le film de Spielberg, pour les peluches et les gadgets qui encombrent les rayons de Prisunic, pour les bouquins et les auto-collants ou pour le jeu vidéo, bien sûr. Voilà que Jurassic Park débarque sur CD, et l'adaptation est plutôt décevante. Le jeu est toujours aussi excellent et amusant, mais ne tire pratiquement pas partie de la puissance du CD-ROM. Seule nouveauté : la présence de musiques CD accompagnant vos mouvements. Plutôt léger. Pas l'ombre de séquences 3D intermédiaires, et le jeu est identique à la version disquette. Pire, les chargements des tableaux sont hyper lents, plus lents que dans la version originale. On a l'impression que le jeu plante, tellement l'attente est longue. Même la séquence d'introduction est pourrie : extrêmement courte, mal foutue et avec très peu de couleurs.



WOLFPACK



cd rom PC

Ah tiens ! les "simulateurs de sous-marins" sont à la mode, en ce moment... Après Subwar 2050, voilà que débarque Wolfpack et en CD en plus. Les vieux de la vieille se souviendront des inoubliables combats qu'ils ont effectués avec la version floppy de ce soft (sortie en 1990 !). Voici donc l'occasion unique de goûter à l'angoisse des mers. On ne s'étonnera donc pas de savoir que Wolfpack est resté un hit depuis sa sortie. L'introduction est tout simplement époustouflante en 3D "rendered" (Moulinex et Lord Casque Noir qui auraient tant aimé concourir à Imagina se sont sentis petits, si petits...) et le reste est de bonne facture. Cool, non ?



EDITEUR : NOVALOGIC
85%
NOTE D'ADAPTATION 04/20

COMANCHE

cd rom PC

Vous qui bavez devant le Comanche de vos copains, arrêtez tout. Voici le pack qui fera de vous un être heureux. Jugez plutôt : ce pack vous propose le Comanche original, mais également les missions de deux data-disks sortis depuis et, en cadeau bonus, 10 missions supplémentaires complètement inédites. Ce ne sont pas moins de 12 paysages différents que vous pourrez admirer : des canyons aux plaines, en passant par les lacs et les montagnes enneigées. Et grâce au patch du second data-disk (testé dans ce numéro), vous bénéficierez des améliorations techniques, certes pas spectaculaires, mais notables... Ben ouais, vous pourrez les faire baver à votre tour maintenant.



EDITEUR : NOVALOGIC
90%
NOTE D'ADAPTATION 04/20

WHALE'S VOYAGE





Voilà un soft qui vient combler un vide de la ludothèque de la CD32 : les jeux de stratégie. En effet, à part Diggers, la quasi-totalité des softs parus se concentrent sur l'action, encore et toujours. Whale's Voyage, lui, est un jeu hybride, empruntant à la fois à Elite, Megatraveller et Eye of the Beholder. Il s'agit donc à la fois d'un jeu de rôles -car vous devez créer vos personnages, puis les envoyer à l'université afin qu'ils évoluent avant de les rassembler en une équipe soudée-, mais également d'une simulation de commerce intergalactique. Acheter pour revendre ailleurs, au meilleur prix, afin de pouvoir améliorer votre vaisseau, sera votre principale tâche au départ. Mais attention, ce n'est pas tout, votre petit groupe peut également se téléporter directement à la surface des planètes et sillonner celles-ci en 3D, style Dungeon Master. Aventure, JDR, commerce, il y a à boire et à manger dans ce soft, qui semble receler une richesse et une profondeur insoupçonnées, de prime abord. Certes, les graphismes auraient pu être de meilleure qualité, mais manifestement l'essentiel n'est pas là. Un CD qui mérite sa place dans votre ludothèque.

EDITEUR : FLAIR
80%
NOTE D'ADAPTATION 01/20

TABLEAU COMPARATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEUR	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU SUR
ADVANTAGE TENNIS	PC CDROM	SPORT	-	2		1 CD	640 KO	SOURIS-CLAVIER-JOY	VGA	ADLIB-S.B	386 SX 16 CD SIMPLE VITESSE	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	78%	-
AMERICAN REVOLTE	PC	DATA DISC	VO 14	8	3 MO		1 Mo	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B	386 DX 33	486 SX 25	DATA	-
ASTERIX	CDI	SOCIETE	VF 18	5		1 CD	-	TOUS	-	-	-	-	90%	-
BART VS THE WORLD	ST/STE	REFLEXION/ACTION	VF 13	1		1	512 KO	JOYSTICK	-	-	-	-	43%	-
BATTLE CHESS	3DO	ECHECS	VO	2		1 CD	-	JOYPAD	-	-	-	-	77%	-
BLACK SECT	PC	AVENTURE	VF : 16	1	4,6 MO	3	640 KO	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B-S.B PRO	286	386 SX 16	83%	ST, FALCON
BLUES BROS. JUKE BOX	AMIGA	PLATES-FORMES	VF 09	2		1	1 MO	JOYSTICK-CLAVIER	-	-	-	-	88%	-
BLUES BROS. JUKE BOX	PC	PLATES-FORMES	VF 09	2		1	640 KO	JOYSTICK-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B	386 DX 33	486 DX 33	86%	-
BUBBA 'N' STIX	AMIGA	PLATES-FORMES	BETA	1		2	1 MO	JOYSTICK	-	-	-	-	90%	PC
CAMPAIGN 2	AMIGA	WARGAME	VF 16	1		2	-	CLAVIER	-	-	-	-	80%	-
CANTONA STRIKER 2	ST	FOOTBALL	VF 05	64		1	512 KO	JOYSTICK	-	-	-	-	75%	-
CIVILIZATION WINDOWS	PC	STRATEGIE	BETA	1	8 MO	4	640 KO	SOURIS-CLAVIER	SVGA	ADLIB-S.B	386SX16	386DX33	90%	AMIGA
COMANCHE	PC CDROM	ACTION	VO 14	2	8 MO	1 CD	4 MO	SOURIS-CLAVIER-JOYSTICK	VGA	ADLIB-S.B-ROLAND MT32	486 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	85%	-
CONSPIRACY	PC CDROM	AVENTURE	VF	1	-	1	1 MO	SOURIS	VGA	ADLIB-S.B	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	80%	-
DUNGEON HACK	PC	ROLE	VO 13	1	12 MO	5	2 MO	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B-S.B PRO-ROLAND MT32	386SX16, 2MO	386SX25, 4MO	73%	-
ELITE 2	ST	SIMULATION/STRATEGIE	VF 15	1		2	512 Ko	SOURIS-CLAVIER	-	-	-	-	90%	-
EVEN MORE INCREDIBLE	PC	REFLEXION	VO 13	1	3 MO		1 Mo	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB, S.B	386 SX 25	386 DX 33	80%	-
FIRE AND ICE	PC	PLATES-FORMES	VF 13	1		1	640 KO	JOYSTICK-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B	386 DX 33	486 DX 33	68%	-
FLIGHT SIM NEW YORK	PC	DATA DISK	VO 10	2	2 MO		4 MO	JOYSTICK-SOURIS-CLAVIER	SVGA	ADLIB-S.B	486 DX 33	486 DX2 VLV	78%	-
FLIGHT SIM TOOLKIT	PC	CONSTRUCTION KIT	VO 15		7 MO		4 MO	JOYSTICK-SOURIS-CLAVIER	SVGA	ADLIB-S.B	386 DX 25	486 DX 33	68%	-
FURY OF THE FURRIES	AMIGA	PLATEFORMES	VF 15	1		5	1 MO	SOURIS-CLAVIER	-	-	-	-	89%	-
GABRIEL KNIGHT	PC	AVENTURES	VO 15	1	17 MO	11	4 MO	SOURIS	VGA	ADLIB, S.B, PRO AUDIO SPECTRUM, GENERAL MIDI, MT32	386 SX 16	486 DX 33	90%	PC CD-ROM
GOAL!	ST	FOOTBALL	-	64		1	1 MO	JOYSTICK	-	-	-	-	75%	-
GOBLINS 3	AMIGA	REFLEXION	VF 16	1		6	1 MO	SOURIS	-	-	-	-	81%	-
GOBLINS 3	PC CDROM	REFLEXION	VF 16	1		1	640 KO	SOURIS	VGA	ADLIB-S.B	386 SX 16 CD SIMPLE VITESSE	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	90%	-
HELL CAB	PC CDROM	AVENTURE	V.O. 10	1		1 CD	3 MO	SOURIS	SVGA	GERE PAR WINDOWS	386 DX 33 CD	486 DX2 66	75%	-
HIRED GUNS	PC	ACTION/ROLE	VF 16	1	4 MO	2	-	CLAVIER-SOURIS-JOYSTICK	VGA	S.B	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	386 DX 33 CD DOUBLE VITESSE	85%	-
INCA II	PC CDROM	FILM INTERACTIF	VF 14	1	18 MO	1 CD	1 MO	JOYSTICK-SOURIS	VGA	S.B, PRO AUDIO, ADLIB	386 SX 25	386 DX 33	82%	PC DISQUETTE
INCREDIBLE TOONS	PC	REFLEXION	VF 14	1	4 MO		2 MO	SOURIS	VGA	ADLIB, S.B, ROLAND MT 32	386 SX 25	386 DX 33	85%	-
IRON HELIX	PC CDROM	AVENTURE	VO 14	1		1 CD	4 MO	SOURIS-CLAVIER	SVGA	ADLIB S.B	386 DX 33	486 DX 33	85%	-
JIM POWER	PC	PLATEFORMES/ARCADE	VF	1	1,5 MO	1	640 KO	CLAVIER-JOYSTICK	VGA	ADLIB-S.B	386 SX 25	386 DX 40	93%	-
JURASSIC PARK	PC CDROM	ARCADE AVENTURE	VF 00	1		1 CD	640 KO	JOYSTICK-CLAVIER	VGA	ADLIB-S.B	386 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 33 CD SIMPLE VITESSE	88%	-
JURASSIC PARK AGA	A1200/4000	ARCADE/AVENTURE	VF16	1		4	2 MO	JOYSTICK-CLAVIER	-	-	-	-	89%	-
LEISURE SUIT LARRY 6	PC	AVENTURE	VO 13	1	10 MO	5	2 MO	SOURIS	VGA	ADLIB, S.B, ROLAND MT 32	386 SX 16	386 DX 33	80%	-
LEMMINGS CHRISTMAS	PC/AM	REFLEXION	VF 14	2		1	640KO	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB, S.B	386 DX33	486 DX 33	78%	-
LITIL DIVIL	PC	ACTION/REFLEXION	VF 15	1	31 MO	6	-	CLAVIER-JOYSTICK	VGA	S.B	386 SX 25	386 DX 33	91%	-
MAN ENOUGH	PC CDROM	AVENTURE	VO 15	1		2 CD	2 MO	SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB, S.B, ROLAND MT 32, GENERAL MIDI	386 SX 25 CD SIMPLE VITESSE	486 DX 33&CD DOUBLE VITESSE	80%	-
MANSELL CHAMPIONSHIP	CD32	F1	VF14	1		1 CD	-	JOYPAD	-	-	-	-	50%	-
MORTAL KOMBAT	AMIGA	COMBAT	VF 16	2		4	1 MO	JOYSTICK	-	-	-	-	88%	-
NIGHT TRAP	3DO	BIZARRE	VO : 17	1		1 CD	-	JOYPAD	-	-	-	-	89%	-
QUEST FOR GLORY 3	PC	AVENTURE	VO 15	1	20 MO		4 MO	JOYSTICK-SOURIS-CLAVIER	VGA	ADLIB, S.B,GENERAL MIDI	386 DX 33	-	85%	-
SAM & MAX HIT THE ROAD	PC	AVENTURE	VF 16	1		7	2 MO conseillé	SOURIS	VGA	ADLIB-S.B-S.B PRO, S.B 16-ROLAND MT32	286	386	95%	PC CD-ROM
SENSIBLE SOCCER	CD32	FOOTBALL	VF 13	64		1 CD	-	JOYPAD	-	-	-	-	60%	-
THE SETTLERS	AMIGA	STRATEGIE	BETA	2		BETA	1 MO conseillé	SOURIS	-	-	-	-	95%	PC
TROLLS	CD32	PLATES-FORMES	VF 15	1			-	JOYPAD	-	-	-	-	90%	-
UNNATURAL SELECTION	PC	STRATEGIE	VO 14	1	10 MO		2 MO	SOURIS	VGA	ADLIB, S.B, SOUND SOURCE	386 SX 16	386 DX 33	81%	-
WHALES VOYAGE	CD32	AVENTURE/ROLE	VF13	1			-	JOYPAD	-	-	-	-	80%	-
WIZ & LIZ	AMIGA	ARCADE	VF 12	2			1MO	JOYSTICK	-	-	-	-	85%	PC
WOLFPACK	PC CDROM	SIMULATION	VO 13	1	2 MO	1	2 MO	CLAVIER-SOURIS-JOYSTICK	VGA	ADLIB, S.B	MINI 386 SX 16 SIMPLE VITESSE	MINI 386 SX 33 SIMPLE VITESSE		

Notation des tests : 90%-Exceptionnel • 80%-Trés bien • 70%-Bien • 60%-Pas mal • 50%-Moyen • 40%-Bof • 30%-Mauvais • Moins de 20%-Totalement nul.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 13
Achète la bible de l'Amiga + le livre de la musique + le livre du lecteur de disquette + le livre l'assembleur, sur Amiga Edition Micro application tel au 90 91 30 48.

Département 39
Achète jeux sur A1200 seulement ! Contacter david au 84 85 43 20.

Département 51
Acète Amiga 1200 unité entrale, bon état, prix 1700 Frs à débattre. Contacter Maxime au 26 57 94 29 tous les jours de la semaine sauf week-end de 18 à 19 h 30.

Département 62
Achète lecteur externe pour A500 max : 350 Frs et herche contacts sur A500/1200 sérieux et rapide pour échange de news. Contacter arnaud Ledoux au 72 24 87 63.

Département 69
Achète news sur Amiga 1200/500 à bas prix. Faire offre à Madras Laurent 166 Avenue St Exupéry 69500 Bron.

Département 78
Achète sur A1200, vends aussi magazines et A500 + jeux à bas prix. Contacter Pascal au 30 57 38 24.

Contact

Département 6
Vends ou échange jeux sur A1200/500 possède news. Contacter Julien sur Nice au 31 89 77 15.

Département 17
Cher contacts sur A500/1200/CD32, jeux ou dessins pro département 17 souhaiter) bientôt, tel au 46 49 43 60 Charente-Maritime demander Laurent.

Département 25
A1200 se sent seul Help Help Help, Denian chez Mr Schom 31 A. Observatoire Appt 9 2500 Besancon.

Département 33
A500/1200 échange dp; jeux, d"émos et utils. Possède news, débutants acceptés. Mounissens 319 Ch de Pavin 33140 Cadaujac.

Département 34
Cherche contacts sur Amiga 1200/500 sérieux. Contactez Ruault Didier 43 Bis rue Gal de Gaulle 34560 Villeveyrac.

Département 34
cherche contacts sur A500/600/1200 pour échanges de logiciels. Cotacter vincent 67 53 73 83.

Département 44
Cherche contacts sur A500 pour vente ou écange de news dans la région nantaise : contactez Vincent Legeleux 1 Bis Rue Alfred de Musset 44700 Orvault (liste).

Département 45
Cherche contacts sur Amiga pour échange news et oldies (A500 et A1200). contactez Julien Cabuzel 51 faubourg St Jean 45000 Orleans.

Département 54
Cherche contacts serieux et durable sur sur Amiga 500. contacter Villettet Cedric 2 Allée du Berry 54420 Saullxures les Nancy ou 83 29 08 25.

Département 57
Cherche contacts cool sur A500/1200, contacter Marc Vappiani 25 Boucle du Breuil Elange 57100 Thionville.

Département 57
Recerche contacts sur A500. Ecrire à Nathalie Schaeffer 8 rue des Oeillets 57500 St Avold.

Département 57
Cherche contacts sur Amiga, possède nbx nouveautés, contacter Schmidt Pascal au 87 04 89 11 ou au 45 avenue Lorraine 57800 Merlebach.

Département 59
Cherche contacts sérieux pour Amiga 500 et 1200. Envoyer liste réponse assurée. Olivier Philippe 31 Rue Maurice Ravel 59250 Halluin.

Département 69
Cherche contacts sympa sur Amiga, pas de vente ou achat, échange seulement. Envoyez liste à Mle Lydie Lagrange 3 rue A. Ferraud 69220 Belleville.

Département 70
Vds logiciels Dp Pc/Amiga à très bas prix, cherche contacts Pc pour écange et vente logiciels originaux,liste sur demande avec un timbre à Mazan JC 23 Rue de Gerlingen 70000 Vesoul.

Département 75
Echange, vends news t oldies sur A500/1200 à bs prix : Contacter Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Département 75
Cherche contacts sur Amiga 500/1200 tous achats ou échanges. Contacter Bidault Laurent 48 rue de la Glacière 75013 Paris

Département 75
Echange ou vends news et oldies sur A500/A1200 à bas prix Contacter Stéphane Legueret 23 bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Département 77
Cherche contacts rapide et sérieux sur Amiga 500/1200 tel 64 67 08 60 Sabarot Christian 5 Résidence Chataigniers 77270 Villeparisis

Département 77
Cherche contactsx sympas sur A500 écange ou vends jeux, possède nobreuses news, contacter Miguel au 64 41 84 33.

Département 77
Contacts A500/1200 région parisienne de préférence débutant bienvenue le soir et le week-end de 18 à 20 h demander Guy au 64 04 13 03 échange et vends Joystick.

Département 80
Recherche contacts sur Amiga 1200 et vend Home Music Kit jamais servi + racker + sons : 300 Frs David Caumartin2 rue du Leu 80132 Buigny l'Abbé tel 22 28 05 15.

Département 88
Cherche contacts sur A1200/500 tout départements env. liste réponse asurées, cool sypa pour échange Weer Jean-Pol 70 rue du Goulot 88800 Hareville tel au 29 08 29 00

Département 91
Vous avez de jolis dessins pour DPaint ou des modules de zique à échanger ? Tel au 60 15 08 45 et demandez Frédéric !

Vente

Département 13
Vends jeux sur sur Amiga à bas prix. contactez Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Département 13
vends Amiga 600 + disque dur (20 Mo) + écran 1084S + 2 joysticks + lecteur externe + 200 disks de jeux, le tout en tbe pour 5500 Frs. Contacter Olivier au 90 59 80 33.

Département 13
Vds A500 1Mo + lecteur ext + joys + souris + boite de rangement + nbx jeux + magazines : 2500 Frs, contacter Stéphane au 91 26 00 14.

Département 17
Vends A500 + ext 512 K + soris + tapis, le tout en parfait état pour la somme dérisoire de 1000 frs, vends cartouche Amiga action replay III : 300 Frs.

Département 22
vds A500 + ext + nbrx news : 1500 F Avec moniteur : 2300 F. Cherche A1200 à moins de 2000 F Tel au 96 42 33 65 (après 19 h).

Département 23
Vends jeux pour Amiga 1200 news et oldies. contactez Bellay Bruno au 43 88 05 27. Vends également disquettes 3 1/2 DD à petit prix.

Département 25
Vends Amiga 500 + tapis + souris + manuels + juex (MIG 29 M) + commutateur pour jeux Amiga 500 (2 ans) : 2500 Frs + Tele : 4000 Frs. Teleponez au 81 34 44 71 aÀrès 18 h 30 (DASLE) Cyrille Humblot.

Département 25
Vnds un lot de disquettes 3,5 " pour Amiga : prix à débattre.
Contacter Boinot Alexandre La Planée 25160 Malbuisson tel au 81 80 91 97

Département 26
Vends supers hots news à prix déments, contacter Monier Olivier, le Pré des Gérins 26120 Malissard svp envoyer timbres pour listes.

Département 29
Vends Dune 2 sur Amiga 150 Frs ou échange. Tel au 98 64 90 45.

Département 30
A2000 + moniteur 1084S + 2ème leceur + ext 2Mo à 8 Mo + nbx jux . Tel au 66 39 29 47 contacter Alain de 14 à 21 h.

Département 31
Vends Amiga 500 + ext + nbx jeux ou échange contre STE 1 Mega mini sur Toulouse et environs, demander Frédéric au 61 44 11 07 à patir de 18 h.

Département 33
Vends jeux, utils sur Amiga et Atari, contactez Dan au 56 74 74 12.

Département 34
Vends Amiga 500 + moniteur 1083S + joys + ext 512 Ko + 40 jeux : 3000 frs. contactez Vincent au (16) 67 95 04 64 (le soir).

Département 37
Vends A600 neuf garantie 1 an + joy + nbx jeux + boite de rangement 100 disks : 1700 frs contacter Brice au (16) 47 45 30 59.

Département 37
Vends A600 bon état (1 an) + jeux (Lmmings 2, Street Fighter 2, Ishar 2, Superfrog...) + souris + joystick 1400 FrsTéléphonez au 61 49 66 08 à partir de 18 h et le week-end à Toulouse.

Département 38
Vds A500 + souris + revues micro + jeux (Body Blows, Ishar II, Leander, Epic...) : 2000 F. Contacter Stéphane le week-end au 74 90 24 85.

Département 42
Vends jeux originaux Amiga à bas prix. Contacter Philippe au (16) 77 79 14 43.

Département 43
Vends A500 1 Mo + joy + souris + jeux (SF2, P. Fantasies, Flashback...) 1500 Frs. Contacter Julien au 71 50 06 97 après 19 h.

Département 44
Vds jeux à bas prix sur Amiga contacter sebastien Simon 13 boulevard Gustave Roch 44200 Nantes.

Département 49
Vds A1200 10/93 + moniteur 1085S + jeux 300 Frs.Vds synthé Yamaha Pss51 07/93 équipé midi pour ordinateur val. 300, Frs vendu 2000 Frs tél au 41 77 48 05.

Département 50
Vends A600 + jeux + joys : 1300 Frs et échange jeux, démos sur Amiga. Possède nbx jeux (news et oldies), contacter Marc au (16) 33 42 20 18.

Département 51
Vends news et oldies sur Amiga (500/500+/600/1200) échange possible. contactez Patrick au 26 02 10 52.

Département 51
Vends A600 2 Mo avec horloge int., DD int. 80; Mo; jeux (Dune 2, Syndicate, Flashback, Sensible Soccer, Elite 2...), souris et manette, manuel : le tout en bon état 2500 Frs. Tel au 26 57 54 50.

Département 51
vends Amiga 500 (1Mo) de ramm + switcher de rom + nbx jeux (Sensible Soccer...) + 2 joysticks : 2500 Frs à débattre, carte son SoundMaster + 250 frs tel au 26 82 33 54 après 18 h 30.

Département 51
Vends jeux pour amiga 1200, liste sur demande à Hardy Etienne 18 rue des 3 frères Lièvre 54136 Bouxières aux Dames.

Département 51
Vends jeux Amiga (Indy 4, Kyrandia, Epic) à bas prix. Contacter Taubert Vincent 2 Rue du Pont 51530 Oiry ou tel 26 57 61 10.

Département 59
Vends jeux Amiga 600/1200. Contactez Frédéric au 20 56 91 03 entre 18 et 20 h.

Département 59
Vends originaux A500, jeux utils à bas prix. Tel à Martial au 27 74 00 37 de 19 à 20 h.

Département 59
Vends jeux sur A1200/A500 à bas prix : Christian Fournier 28D 17 Rue E. Dole 59260 Hellemmes Lille tel 20 33 45 60.

Département 59
Vds Amiga 600 + ext 2Mo + nbrx jeux originaux (Flashback, Chasos Engine, etc) : 1500 F. Joindre Ludovic au 28 64 27 91

Département 59
Vds originaux jx : Project-X, NO2 prize... et utils : DPAINT4, 3D KIT... de 100 à 300 F. Martial au 27 74 00 37 de 19 à 21 Frs.

Département 60
Vends Amiga 1200 + écran + nbx jeux origianux + 2 manettes + boite de rangement : 2500 Frs, demander Frédéric au 44 90 10 08.

Département 62
Vends A500 2 Mo + accessoires 1600 Frs DD 52 Mo pour 1300 Frs. Tel au 21 44 15 23 Lievin.

Département 62
vends jeux originaux neufs sur A500/600/1200 : Robocop 3, Epic, Street Fighter 2, Arme Fatale, Battle Isle, Adi Cm1 : 85 Frs Pièce. Contacter Albert Bolzon au 21 04 53 82.

Département 63
Vends Amiga 1200 + 1085S + joys + souris + garantie 6 ois + jeux (Dune 2, Ishar 2, Syndieate ...) tel au 73 23 31 36.

Département 65
Vends A500 complet + moniteur couleur 1084S + ext 512 Ko horloge + joys + nbx jeux + divers : 3000 Frs. Contacter Sébastien 62 93 68 00.

Département 67
Vends A1200 + manette + nbx jeux : 2100 Frs vente dans département 67. Contacter rapidement serge au 88 44 21 17 après 20 H.

Département 68
vends Amiga 500 + 1 an, 1 Mon péritel, docs, nbx logiciels, jeux, 2 joys, 2 souris, tapis, boite de rangements, prix : 2000 Frs tel au 89 37 22 79.

Département 69
vnds nbx jeux sur Amiga, Body Blows : 180 Frs, Syndicate : 180 Frs, Robocod : 140 Frs, Street Fighter 2 : 130 Frs, plus autres jeux. contactez denis au 78 94 03 32ou au 9 Rue Barrème 69006 Lyon.

Département 69
Vends A1200 + moniteur couleur + garantie + souris + Workbench 3.0, neuf : cédé 2700 Frs Tel 78 49 33 81 après 17 h, contacter David.

Département 69
Vends A500, 1Mo + 2 joys + jx (120 disks) + origianux + mags + souris + boite de rangements, prix : 2600 Frs, contacter Jean-François au 78 57 21 28.

Département 75
Vends A500 1 Mo, 20 jeux, 2 joys, souris, imprimante EPSON : 1500 Frs. contactez Alex au 40 20 05 49.

Département 75
Vends A1200 Garantie, Alien Breed , Beast 3, Indy 4, Superfrog, Flashback, Multimedia Maker, 1 joy : 2000 Frs. contacter Mathieu au 42 53 99 21.

Département 75
Vends A500 complet + ext 512 Ko + manette + 100 disks : utils, jeux, logiciels, news d'un an, très bon état : 1900 Frs tel40 35 11 24 Michael.

Département 76
Vends Scala MM V2.11 Fr 3000 Fr + vidéo director FR 1100 Fr au 35 69 68 66 demander Patrick.

Département 77
Vends a500 1Mo + lecteur ext + moniteur couleur + souris + nbx jeux : 2700 Frs tel au 60 07 11 68.

Département 78
vends A500 + joys + adaotateur 4 JS + souris + nbx jeux (90) SF2 + Flashback + D. Strike... : 2500 Frs à débattre tel au 30 93 71 26 Jezequel Erwan 12 rue Berthe Morisot Gargenville.

Département 78
Vends originaux AG, Civilization : 150 frs, Dune : 100 frs, Sim City, Battle Isle, Black Cryp, Myth etc... Contactez Laurent au 39 50 96 64, recherche cable modem + midi + cable.

Département 78
Vends A500 + ext + moniteur couleur 1084 + 1 manette bon état nbx jeux (Dune 2...) : 2000 Frs. Contacter Benjamin Aubry au 34 51 89 22 le soir.

Département 83
Vends A500 1 Mo + lecteur externe PC880B + souris + joys , prix : 1500 Frs. Contacter Sébastien Mouren au 94 59 00 96 le soir après 18 h ou le week-end.

Département 83
Vends A500 + 2ème lecteur + suris + joystick + moniteur 1084S + 150 jeux dont news et anciens hits. Cadeau : + 100 revues (Tilt, Joystick, Gen 4 etc...) Laurent Bonnet au 94 41 10 07

Département 91
Vends A600 + xt + joys + souris + nbx jeux (Street Fighter 2, Flashback, Syndicate...) : 1500 Frs Tel 64 48 22 15 Nicolas le soir 91380 Chilly Mazarin 2 Rue Molière.

Département 91
Vends , échange, achète jeux , utils, démo à bas prix, vds A1200 neuf + nbx jeux + joys, prix : 2200 Fr Mr Ferreira Pierre 2 cité Pasteur 91220 Bretgny sur Orge tel : 69 88 04 74.

Département 91
Vends Amiga 500 1Mo n moniteur , jeux 4 boites de rangements, lecteur externe, manettes : 2500 Frs contacter Franck au 64 94 46 21.

Département 92
A500 plus + Rom 1,3 + lecteur ext + DSS + joys + jeux : 2000 Frs. cntactez Stephane au 42 42 30 70.

Département 92
Vends Amiga 500 + 1 Mo + joystick + des tas de disks ! (utilitaires, jeux démos) prix 1500 Frs + televiseur prix 1000 Frs Les deux : 2500 Frs (à négocier) tel ; 46 66 75 06.

Département 93
Vends jeux récents à très bas prix. Weistuch Alexandre 9 Avenue gambetta 93170 bagnolet tel au 48 97 17 60.

Département 93
Vends jeux sur Amiga et Pc. Contactez Caeyman Jn 21 Avenue du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou au tel : 43 03 74 12.

Département 93
Vends A500 + ext 512 Ko + 50 disks + souris + manuels tbe : 1300Frs Feuillet Laurent tel au 43 08 92 46 3 Allée des Boutons d'or Neuilly Plaisance.

Département 93
vends A2000 + 2ème lecteur externe + 150 disks + souris + joystick : 2600 Frs, moniteur 1084S : 1400 F ou le tout : 3600 Frs. Contacter Franck après 19 h ou répondeur tel au 49 36 09 73.

Département 93
Vends Amiga 500 + ext. 512 Ko + moniteur couleur + souris + joys + jeux : 2600 frs. Contacter Samy au 43 85 22 19.

Département 94
Vends nbx jeux originaux pour A500/1200 tel au 46 58 81 67 .

Département 94
A500 VI 3 + lecteur ext + ext 512 Ko + jeux + souris + 2 manettes + range disks, prix : 1300 frs A500 sous garantie) Rosa Stephane 12 rue Daniele Casanova 94120 Fontenay.

Département 94
Vends Amiga 2000 B+ souris : 2000 Frs + 20 jeux originaux : 1500 Frs. Contacter Daniel au (1) 46 86 04 15.

Département 94
Vds A500, 2 joys (2 megas), souris, tapis, nbx revues, nbx jeux : 1300 Frs, contacter Jérémy au 48 76 71 41 entre 18et 21 h 30 ou écrire au 2 rue Paul Langevin 94120 Fons. B.

Département 95
vends A500 + ext 512 Ko + manette + tapis de souris + nbx jeux + boite de rangements : 2000 frs. contactez cyrille au 39 60 11 56.

Département 95
vends A500 + dirve + 2 joys + souris + jeux : 2000 Frs. Contactez Guy le soir vers 19 h au 34 42 02 63.

Département 95
vends Amiga 600 TBE + écran + 30 jeux + joystick + souris : 1900 Frs tel au 93 64 58 58.

Département 95
vends Syndicate (vf) : 200 frs, Wild Streets : 100 Frs ou échange 2 contre Civilization. Vends vieux Tilt, Joystick et Gen 4 15 Frs pièce + FDPort, demander Eric au 34 43 57 87.

Département 95
Vends jeux originaux amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout 500 Frs, séparement 100 frs tel au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Atari

Contact

Département 51
Echange, vends, achète jeux, utils sur Atari ST. ContactezEric Konstanty 4 2 rue d'Haussignemont 51340 Blesme Tel au 26 73 78 12.

Vente

Département 10
Vends jeux originaux pour Atari à bas prix. Contacter Mr Chauvelot Olivier 32 chemin Croisé 10100 Romilly sur Seine

Département 26
vends 520 STF + joys + nbx jeux + Freeboot + tapis et souris : 1500 Frs. Contactez Fabien au (16) 75 84 58 49.

Département 31
Vends origianux, compil LC Waikiki + Ishar II : 315 frs le lot boite et notice demander J-B au (16) 61 74 22 21 le week-end de 10 à 17 h uniquement.

Département 42
Vends Another World, Trivial Pursuit, captain Blood à bas prix, ensemble ou non, contacter Guillaume au 77 37 14 88.

Département 57
Vends 1040 STF + Drive ext + Freeboot + rallonge, joys, souris neuve, jeux et utils, news, le tout : 1000 Frs . Contacter Joël Janus au 82 82 70 52.

Département 59
Vds 15 originaux pour St (Bat II, Epic etc..) 100 frs chaque. Contacter Pascal Bouillis 35 Rue A. Leleux 59800 LILLE.

Département 69
Vends clavier STE 1 Mo , nbx jeux, souris, tbe, prix : 1500 Frs à débattre. Contacter Mr His Marc 49 Avenue Louis Blanc 69006 Lyon tel 78 24 99 55.69

Département 73
Vends 520STE + 1 Mo + 40 jeux dont Gobliins 2, Hook, terminator 2... + joysticks : 1500 frs matériel en très bon éta. Contacter David au 79 33 62 54.

Département 75
Vends 520 STF 800 Frs moniteur couleur 1000 Frs livres de programmations GFA Basic Stos Assembleur... Jeux origianu Vroom (les 3) Epic Powermonger... débattre au 40 45 52 22.

Département 75
Veds Atari 520 STE tbe + souris + joys jeux + utils + revues + livres : 1000 F tel 42 80 24 90.

Département 75
1040 STE + moniteur couleur SC1435 souris + nbx jeux + joys + lecteur ext 720 B + utilitaires + imprimante LX800 gratuit 1 T09 complet (mon. couleur clavier + joys etc) : 5000 frs tel Emmanuel au 43 54 83 22.

Département 95
vends leceur 3,5 DD ext + blits Turbo + Barettes ext 512 Ko "Simmis" po STE en détail. Contacter François au 82 03 76. RP si possible.

Département 95
520 STE + ext 1Mo + 1 joy + souris joy volant + écran Atari + plus de 3 jeux + livres avec soluces, valeur : 40 Frs tel 39 87 27 10 Longuet Pascal.

Autres

Achat

Département 76
Achète moniteur couleur à partir de 5 Frs tel au 35 73 85 00.

Département 95
Recherche contacts serieux pou échanges jeux, tuils, etc sur Ma contactez F. bisotey 29 Bis Rue de Charmilles 95150 Taverny.

Département 76
vends disquettes vierges 3,5 DD à pri intéressants au 35 69 50 66.

Vente

Département 89
Vds pour 3DO jeu stellar 7 : 300 F tel a 86 51 19 12 après 19 h.

Département 92
Vends lot de disks DD marque e démarque remplie de soft Atari e Amiga prix intéressant. cherche auss moniteur mono Atari style SM124 tel Sebastien au 47 29 08 42 le soir.

Pc

Achat

Département 13
Achète jeux Pc à bas prix, recherch jeux d'aventure en vf. Damoiselet Eri 43 TSE ND Bon Secours 1301 Marseille.

Département 69
Achète, vends, échange programme CDRom sur la région Lyonnaise contacter Franck au 78 45 07 22 Franc Verdier 79 Chemin des Broussatière 69126 Brindas.

Département 73
Achète mini : 486/33, 4 Mon 120 M DD + SVGA couleur et si possible : lecteurs, joys, jeux. Dombre Julien 5 Avenue du champ de Mars 7320 Albertville tel : 79 32 27 58.

Département 83
Achète jeux sur Pc, originaux seulemen : Ultima 6, Go Full etal Palanete, Silen Service 2, Savage Empire, Martia Dreams, Shadowlands... Telephone après 14 h au 94 30 81 34.

Département 92
Achète, échange, vends jeux sur Pc Achète Streamer 250 Meg, Wave Blaster Sims 1 Mo, Reble Assault à bas pri Boumeddane 3 Rue Guynemer 9270 Colombes.

Contact

Département 1
Cherche contacts sérieux. Berthelon Eri 58 Avenue du Mail 01000 Bourg Bresse.

Département 3
Cherche contact Français ou Europée sur Pc Jaguar réponse assurée Gae Paret 03310 Neris les Bs France.

Département 7
Cherche contact sur Pc (jeux, utilitaires possède nobreuses news envoyer lise réponse assurée. M. Cayrat Richard 5 Rue Champalbert 07200 Aubenas.

Département 11
Pc 386 sympa achète ou échange jeux utils, env liste Soubiran Stephane 7 rue Paul Cezanne11200 Lezignan.

Département 13
Cherche contacts sur Pc possède jeux ex : Jurassic Park, utilitaires et musique midi, contacter Schrek Cyril ZA du Cabrau 13310 St Martin de Crau tel 90 47 34 60.

PETITES ANNONCES
103, boulevard Mac-Donald
75019 PARIS

Département 16
Cherche Pc confic min 386 25Mhz 4 Mo Ram, étudie toutes propositions tel : 45 66 25 66 le week-end, intéressé par petit prix.

Département 22
Cherche contact sérieux, jeux et utils récents recherches : Simon Renault l'Isle Rault 22190 Plerin.

Département 25
Cherche contacts sur Pc pour échange ou achat de jeux et utils récents. Contacter au 16 81 48 07 99.

Département 27
Stop ! cherche contacts sur Pc news assurées, débutants bienvenus réponse rapide 100 % écrire Pékar Chris 21 Rue St Artn 27950 St Marcel ou tel au 35 88 04 28.

Département 30
Chercher contacts Pc pour échange en tout genre. Réponses assurées, débutants bienvenus. Ecrire à Pratlong Christophe 18 rue des Paquerettes 30100 Ales.

Département 31
Echange jeux amiga et Pc, possède nbx news. Ecrire à Slimane Ouari 38 Rue du Lot 3110 Toulouse tel 62 14 10 07, réponse assurée.

Département 33
Ecange jeux sur Pc possède nbx news (Lands of Lore, Prince 2, Team..) sérieux et rapides : Brossard Yannick 9 Avenue Michelet Claouey 33950 Lege tel 56 60 72 15.

Département 34
cherche contacts serieux et durables sur Pc 3 ", jeux et utils. Contactez Antoine Quandalle 1 rue St Come 3400 Montpellier, réponse assurée.

Département 38
Echange jeux sur Pc. Attention : pas d'arnaque, envoyez listes, réponses assurées. Possède utils et news. Auguste Lionel 142 Rue de la Gifle 38920 Crolles.

Département 42
cherce contact sur Pc sur St-Etienne uniquement : pour écange de jeux, image de synthèse, Sharewhare , etc... Contactez Amaury Descours tel au 77 33 32 39 vers 18 h.

Département 42
Cherche contacts sur Pc pour échange de news sur : Roanne et environs. Contacter Christophe ou Arnaud au 77 72 84 63.

Département 51
Cherche contacts sérieux sur Pc. Possède 486/66 depuis peu, contacter Laurent au (16) 26 70 44 60.

Département 54
Cherche contacts serieux et durables pour échange utils 3D Image Synthèse et jeux sur Pc. Balty Philippe 10 rue de l'Avenir 54260 Braumont.

Département 68
Cherche contacts sur Pc, sérieux et rapide. Contactr Daniel Demenoitte 80 Rue des castors 68200 Mulhouse tel : 89 59 36 52 après 19 h.

Département 91
Cerche contact sérieux et sympas pour échanges de jeux Pc 486 ou 386 3 1/2 " . Contactez Mr Vannson David 21 Rue JB Clément 91370 Verrieres.

Département 92
Vends Pc8086 DD10M + lecteur 5 1/4 + écran monochrome : 400 frs super affaire Peron Grégory 182 B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Département 94
cherche contacts Pc sérieux rapides DP + Démos + Simulateurs recherchés contacter Piat Franck 01 Rue Jules Guesde Apt 157 94140 Alfortville.

Département 94
Echange jeux et utilitaires sur Pc nombreux softs , demander Eric au 45 98 06 38.

Département 13
Vous avez un ordinateur et une imprimante ? Gagnez de l'argent avec. Contactez Picorella Bernard 10 cité le Vallon 13300 Salon. Joindre une enveloppe timbrée.

Département 2
vends Pc tandy 1000 SX 2 Drives 51/4 + Manettes + logiciels + jeux très bons pour débutants. Cabelduc sebastien 15 Rue Henri Barbusse 02100 St Quentin.

Département 3
vends origianux Pc Tornado Falcon 3.0 TFX, vends origianux AM Full Metal, Steel Empire, à bas prix tel au 70 42 45 80 Faure JF Les Moines 03230 Lusigny.

Département 9
vends origianux Pc : Prince 2, tornado, Comanche, Syndicate, B17, Atac, Alone in the Dark, Preevater etc... Moitié prix + port. Contacter Bruno au 61 67 70 00.

Département 9
Vds nbx jeux originaux simul. (Tornado, Atac, B17, Commanche, Privateer, Syndicate, Flof (Microprose) Fun3 etc... Vends Pc 385SXL5, 4M, DDx2 110, vidéo 512 K etc demander Bruno au 61 67 70 00

Département 13
Vends Pc 486 Dx33 + Seikosha Speed jet 300 + originaux Windows 3.1 + Word 2 + Excel 4 servi 2 fois, le tout sous garantie Aout 94 tel 91 41 51 97.

Département 17
Vends jeux originaux : Magic Pockets, Alone , Epic... prix 200 Frs. Contacter Bruno au 46 50 98 46 le soir ou le week-end.

Département 21
Jeux originaux VF, Flashback, Monkey Island 2 : 150 frs l'un Carte Sound Master 2 : 240 Frs + 2 HP Tel après 19 h au 80 64 08 50 port 20 Frs.

Département 21
Vends imprimante Olivetti dM 100S avec notice 500 Frs Noel Bugnot 9 Avenue Gaston Roupnel 21200 Beaune ou tel au 80 24 91 19 après 16 h 15.

Département 27
Vends Pc 286 SX 12 + 1 ouris + jeux : Flashback, Prince of Persia, secret of Monkey Island en TBE, prix : 5000 Frs. Contacter Antoine au 32 55 33 55.

Département 29
25 originaux à 50 % du prix neuf : Might & Magic V, Lemmings 2, Sim Farm, Land of Lore, Tycoon de Luxe, Elite +, Dune 2, etc.. Tel au 98 05 34 22 P. Connault 4 R. Dellec 29280 PLOUZANE

Département 41
veds Sound Blaster Pro 2 + lecteur CD-Rom + 3 CD + cables + drivers + manuels : 1900 Frs tel au 54 75 26 87.

Département 45
Vends jeux originaux sur Pc : Privateer, Stricke Commander, Fields ofGlory, Falcon 3, Dune 2, Road and Track, un : 170 Frs tel après 18 h : 38 58 07 15.

Département 51
Vends 386DX40; 4 Mo ram DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, écran SVGA NE, joys carte son : Dos 5.0 , jeux le tout 7000 Frs, contacter dom au 26 57 99 65.

Département 57
Vends news sur Pc et A1200. Contacter Didier ou Michael Bortolin 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou au 82 88 34 33.

Département 59
vends 386 DX33 Ram 4 DD80 + SVGA 1 Mg + utils + jeux : 7500 Frs tel au 20 80 31 37.

Département 59
Vends carte mère 386 SX 25 MH2 : 350 Frs tel au 28 65 27 18 après 19 , demander Vincent.

Département 67
Vends CD-rom SB-Pro + 5 CD : 1600 frs, vends 600 disks 3 1,2 " Hd : 3 Frs pièce, vends 500 disks 5 1/4 " : 2 Frs. Prix sur grande quantité. tel au 88 85 72 60.

Département 67
vends jeu Space Hulk, excellent état : 250 frs port compris tel : 88 95 40 61 adresse 35 Rue Mosser 67210 Obernai.

Département 72
Vends jeux Pc et Amiga : Piron Frédéric 189 Boulevard Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Département 75
vends jeux origianux sur Pc : Alone 2, Terminator Rampage, Lands of Lore, Goblins 3, Indy Car, Dark Sun etc... : 100 Frs le jeu. Contacter Charles au 45 32 91 70.

Département 75
Vends 486-33 256 couleur HD : 210 Mo 4 Mo carte son SVGA : écran et carte Win 3.1 et nbx logiciels : 7500 Frs à débattre contacter Nicolas après 17 h au 42 36 45 84.

Département 78
Vends nbx jeux pour Pc3,5 : Indy Car, GP F1, comanche + ext XWing + ext Strike Com. + ex. Rally, FS5, SealTeam, Privateer, Eric Cantona, prix de 100 à 300 frs tel au 39 74 80 54.

Département 78
Vends syndicate sur Pc (valeur 390 Frs) vendu 270 Frs, contacter christope au 30 99 43 32.

Département 78
vds ou échange originaux sur Pc Jean-Paul Peschet CES C de Vivonne 78120 Rambouillet tel 34 84 03 52.

Département 81
Bientôt Noël : vds nbrx jeux sur Pc (A. in the Dark, Xwing, F. of Glory, etc...) Contacter Benoit au (16) 63 35 71 50 le mercredi et fin de semaine.

Département 82
vend jeux Pc ptits prix, liste gratuite. Contacter Thierry Dubout 48 Rue des Lavandières 82700 Montech ou au 63 64 86 91.

Département 83
Vends jeux Pc origianux 200 Frs pièce Land of Lore vf, Patrician vf, Dune 2 vf, Simon Sorcerer vf, etc... 94 27 44 76 demander Jean-Luc.

Département 88
Vends carte mère 386 DX 33 + 2 Mo + 12C : 600 Frs, écran SVGA 900 frs, clavier 102T 90 frs, prix à débattre, contacter Ricardot Pierre 30 Route Grande Côte 88340 Val d'Ajol tel au 29 30 60 05.

Département 92
Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Pc jeux Pc et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny tel au 43 88 09 01.

Département 93
vends Windows 3.1 neuf emballage fermé : 350 Frs, jeux XWing et Missions disks 1 et 2 : 400 frs, jeux Advantage Tennis : 100 Frs. Catrte son Soundmaster + 2 HP : 300 Frs Tel le matin au 48 54 66 40.

Département 93
Vends ou échange jeux sur Pc nbx news, vends CD-Rom + SB Pro : 2300 Frs, contacter Christophe au 48 54 25 41.

Département 93
Vends origianux Ishar + spacehuld + Suest for Glory 3 + Inca + Alone in the Dark + Guy Roux Manager + Sensible Soccer : 700 Frs les 7 ou 100 Frs séparement. Tel : 43 09 58 12.

Département 93
vends jeux Pc à petits prix. Contacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390 Clichy sous Bois 43 30 90 95.

Département 93
Vends jeux originaux : Indy, Atlantis vf 180 Frs, DOS 6 neuf, livre + disks : 350 Frs Dark Sun : 180 Frs tel Melle Brellit Karine 13 Rue des Alberes 93270 Sevran tel 43 83 25 19

Département 93
Vds jeux sur Pc, contacter Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne.

Département 93
Vends jeux Pc 200 F/pièce : Lost in Time1 et 2, Goblins 3, Day of the Tentacle, SQ5, Indy 4, Shadow of Comet, Freddy Pharkas... demander Franck au (1) 48 47 79 12 (répondeur).

Département 93
vends jeux Pc à petit prix. coNtacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390Clichy sous Bois au 43 30 90 95.

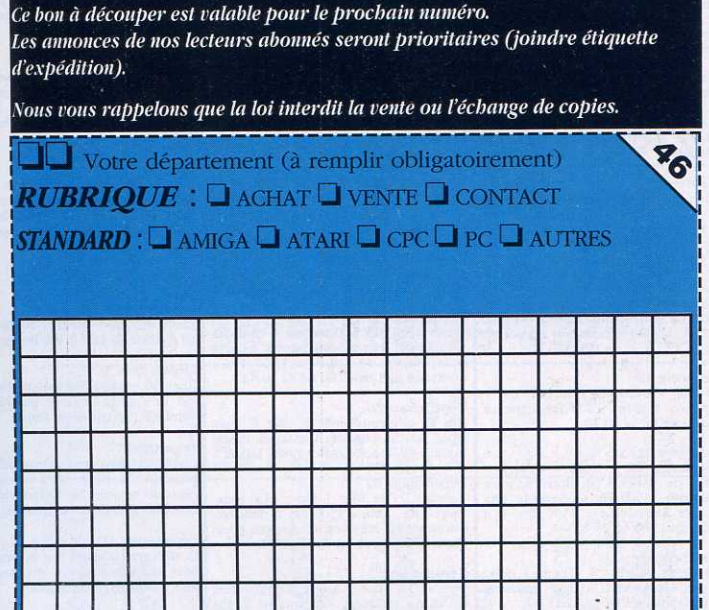
Département 94
Vends originaux Pc moitié prix : syndicate, Kasparov, Legacy, Betrayal, Spear, Simlife, Srike commander, Battle Chess 4000, Inca, Terminator Rampage... Contacter Thierry au (1) 43 68 45 62.

Département 95
Stop, vends Strike Eagle III sur Pc Cd-Rom. Etat neuf prix : 300 F tel au 34 11 29 89 (Fabrice) après 18 h.

P.A. GRATUITE

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre étiquette d'expédition).

Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.



Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F.,locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

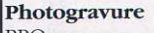
Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Coordination technique
Daniel Lauro (Danbiss)
Correcteur-réviseur
Simone Audissou



COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), "150" (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet)
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en pages
Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Michel Desangles, Corinne Bismuth
Secrétariat
Laurence GEUFFROY
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tél. : 44 89 44 89.
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal



DIFFUSION CONTROLE
OJD 1992

Photogravure
PPO
INTEGRAAL
PLAISANCE SYSTEME
SLJ
SCANN 92
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire n° 70 725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
Techno : Réalité Virtuelle © J. EDELSTEIN/KATZ/COSMOS.

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.









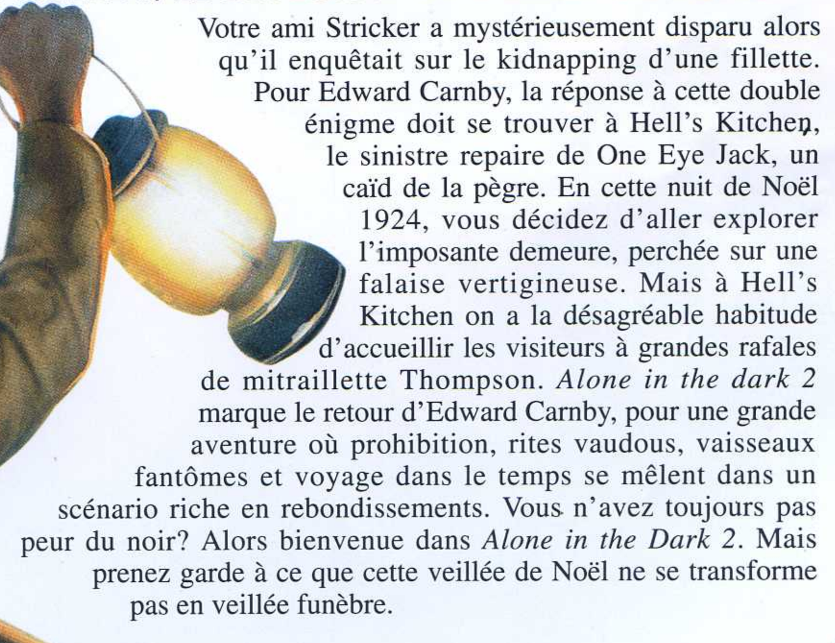








Même le soir de Noël, One Eye Jack ne vous fera pas de cadeau.



EDWARD CARNBY, LE DÉTECTIVE DE L'ÉTRANGE REVIENT.

Votre ami Stricker a mystérieusement disparu alors qu'il enquêtait sur le kidnapping d'une fillette. Pour Edward Carnby, la réponse à cette double énigme doit se trouver à Hell's Kitchen, le sinistre repaire de One Eye Jack, un caïd de la pègre. En cette nuit de Noël 1924, vous décidez d'aller explorer l'imposante demeure, perchée sur une falaise vertigineuse. Mais à Hell's Kitchen on a la désagréable habitude d'accueillir les visiteurs à grandes rafales de mitraillette Thompson. *Alone in the dark 2* marque le retour d'Edward Carnby, pour une grande aventure où prohibition, rites vaudous, vaisseaux fantômes et voyage dans le temps se mêlent dans un scénario riche en rebondissements. Vous n'avez toujours pas peur du noir? Alors bienvenue dans *Alone in the Dark 2*. Mais prenez garde à ce que cette veillée de Noël ne se transforme pas en veillée funèbre.

Features:

Flash-backs, gros plans et effets spéciaux, pour plus de 50 heures de jeu. • Animations 3D en temps réel des personnages et des objets. • Plus de 230 décors animés. • Réalisme saisissant et grande fluidité d'action grâce à un moteur optimisé. • Vision "cinéma" du jeu, avec des angles de vue différents selon la position des personnages dans le décor.



JOUEZ ET GAGNEZ AU 36 68 30 20

Pour gagner des jeux de cartes Alone in the Dark 2 et des logiciels "Jack in the Dark"

Appelez le 36 68 30 20 (2,19 la minute)



Je désire recevoir une documentation gratuite sur l'ensemble des produits INFOGRAMES

NOM : ______ PRENOM : ______

ADRESSE : ______

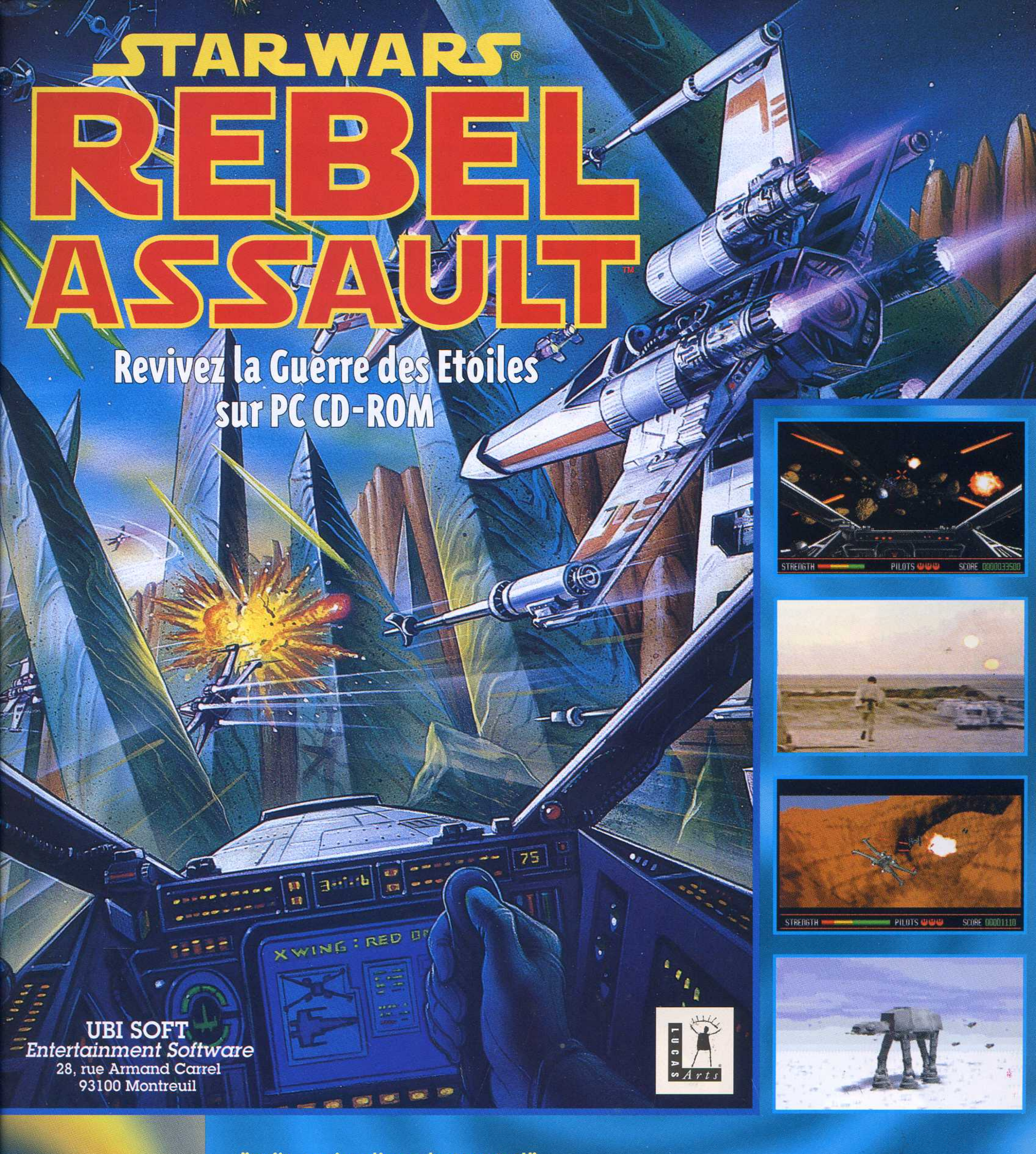
CODE POSTAL : ______ PAYS : ______

TEL : ______ TYPE D'ORDINATEUR : ______



Coupon à remplir et à retourner à :

INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE


STAR WARS®
REBEL
ASSAULT™
Revivez la Guerre des Etoiles
sur PC CD-ROM
STRENGTH
PILOTS
SCORE
XWING : RED
UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil
LUCAS Arts